N°135 Juin 2000 LE MENSUEL DES JEUX PC ET INTERNET

Gen4 PC CD-Rom

Monstrueux ! 3 CD-ROM Offerts

SUR LES CD

NFS Porsche 2000
Gunship !
Dogs of War - Viruz
Ground Control
Hunt for the Red Baron
Sudden Strike
Lemmings Revolution

3e CD en page 62

CADEAU 1 GRAND JEU COMPLET

M.A.X. 2

LA référence des wargames futuristes

SOLUCES

Messiah
Devil Inside

ET AUSSI...

Daikatana • F1 World Grand Prix • Gunship ! • Metal Conflict • Ruins of Kunark • Euro 2000 • Arabian Nights, etc.

DOSSIER

Spécial E3

Les meilleurs jeux de demain

Découvrez le jeu en avant-première

TAXI 2

La démo vidéo exclusive

Courses-poursuites à fond la caisse dans les rues de Marseille et de Paris

COMPUTEC FRESSIMAGE
L 9338 - 135 - 29,50 F

Get Voodoo.

JEUX ENCORE PLUS RAPIDES

EXCELLENTE COMPATIBILITÉ JEUX

EFFETS CINÉMATIQUES DIGITAUX EN TEMPS RÉEL

3dfx présente l'expérience cinématique absolue dans les jeux vidéos. La nouvelle génération de carte graphique Voodoo offre jusqu'à 64Mo de mémoire permettant un Anti-aliasing* matériel plein écran en temps réel pour des images lisses et fluides qui amélioreront instantanément le rendu 3D de tous vos jeux. Le système exclusif d'effets cinéma numérique (le T-Buffer™ de 3dfx) apporte mise au point de la profondeur, estompage du mouvement et adoucissement des reflets pour un réalisme digne d' « Hollywood ». C'est la pointe de la puissance, alliée au sommet de la performance qui propulsera vos graphismes dans une nouvelle dimension de jeu.

SANS VOODOO, VOUS NE SAUREZ PAS CE QUE JOUER VEUT DIRE.

Les produits 3dfx sont disponibles chez la plupart des revendeurs.

Soyez Vigilant

**Technique permettant d'éliminer les reliefs d'escalier.*

Voodoo4™, Voodoo5™ et le logo 3dfx sont des marques commerciales et/ou déposées de 3dfx Interactive, Inc.
Tous droits réservés. Les spécifications peuvent être modifiées sans préavis.

3dfx - 32, rue le Corbusier - 75018 Paris - Service commercial : 01 41 97 97 17 - Service technique : 01 41 97 72 72

3dfx

www.3dfx.com

...HEROS ...CADEAUX ...SOLUCES

...Indigo ...0 825 09 41 64

...08 36 68 94 95

http://www.virgininteractive.com

...Computer Associates International, Inc. ...All rights reserved. Computer Associates, ... are registered trademarks ... Virgin is a trademark of Virgin Interactive Entertainment ... Computer Associates ... Virgin is a registered ... Virgin ...

PC CD-Rom

DECONSEILLE aux moins de 12 ANS

ATTENTION CE JEU CONTIENT DES OGM*

*ORGANISMES GÉNÉTIQUEMENT MODIFIÉS

ICI

LÀ

ICI

ET LÀ

DÉSORMAIS, RIEN NE VOUS EMPÊCHE DE JOUER AVEC

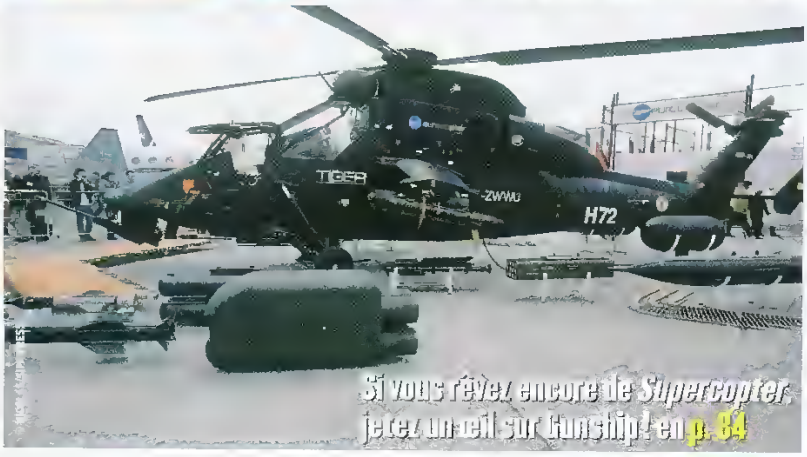
Votre mission : éliminer un parasite extraterrestre qui a envahi la planète et menace maintenant la galaxie.

Votre équipement : un commando de Genohunters capables d'absorber l'ADN des adversaires pour modifier leurs caractéristiques physiques.

- Des armes évolutives terrifiantes d'efficacité.
- Un monde complet et interactif à explorer.
- Un moteur graphique d'avant-garde pour des images haute résolution exceptionnelles.
- Échangez vos Genohunters sur Internet.
- Mesurez-vous à vos amis avec le mode multijoueurs en réseau.
- Les Genohunters évoluent différemment à chaque nouvelle partie.

evolva

SOMMAIRE N° 135



MAGAZINE

1 En couverture
Taxi 2
Le dernier film français à succès bientôt adapté sur PC.

6 Le CD-ROM
Gunship !, Ground Control, NFS Porsche 2000... Que du bon !

10 Les News
Starsky & Hutch rétablissent la justice dans cette rubrique.

26 Hors-sujet
Vous en avez assez des jeux vidéo ? Ouvrez votre esprit !

155 Abonnements
Nos offres à prix réduit, également en p. 99.

126 Hardware
Le test de la GeForce 2, ça vous intéresse ?

158 Courrier des lecteurs
Le Teignard en a assez que vous lui écriviez... Et il le montre !

162 Next
Une page comme Madame Irma les affectionne particulièrement !

PREVIEWS

28 Taxi 2
Courses-poursuites à travers Paris et Marseille. Ninjaaaaa !

32 Startopia
Un Dungeon Keeper dans l'espace très prometteur.

SUJETS

35 Viva Los Angeles !
Tout sur la cuvée 2000 de l'E3, le plus grand salon du jeu vidéo.

64 Enquête lecteurs
Nous voulons tout savoir sur ce que vous pensez de *Gen4 PC*.

TESTS

72 Starlancer
L'après-Wing Commander a enfin un nom : Starlancer !

84 Gunship !
La meilleure simulation d'hélicoptères en approche.

90 Daikatana
Partie de franche rigolade avec ce *quake-like* tant attendu.

92 Metal Conflict
Amoureux de Goldorak, à vos souris pour ce jeu de stratégie !

98 Ruins of Kurnak
L'extension pour l'excellent Everquest passée au crible.

100 Guy Roux Manager 2000
Le dernier *soft* de *management* de foot s'offre une vraie *star*.

104 Tachyon
Un simulateur spatial de la même veine que Starlancer.

106 La machine à remonter dans le temps
Une aventure étonnante dans un univers saharien captivant.

110 Arabian Nights
Les Mille et une Nuits revues et corrigées ou Prince of Persia 4 !

112 Flying Heroes
Des combats aériens dans de drôles de machines !

116 F1 World Grand Prix
Les auteurs de Vroom contre-attaquent avec un jeu de F1 !

118 Euro 2000
Un jeu de foot susceptible d'inquiéter Fifa 2000 ?

122 Martian Gothic
Une aventure fantastique en 3D sur la planète Mars : *saucy !*

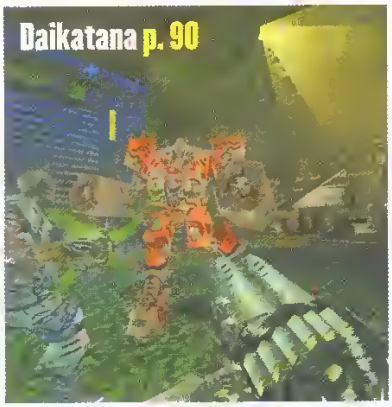
SOLUCES

136 Messiah
Possédez les bons corps pour arriver au bout de ce jeu.

150 Devil Inside
Comment utiliser Dave et Deva à bon escient ? Réponse ici !

Édito

Vous me voyez un tantinet énervé là (je sais, ça change pas).
J'écris cet édito au lendemain de la superbe blague d'une bande de gros rigolards qui n'ont rien trouvé de mieux que de balancer ce *$%!#@ de virus ILOVEYOU à travers le monde. En fait, ce qui m'énerve, ce ne sont pas vraiment ces crétins, quoique nous ayons eu vraiment chaud à la rédac'. Ce virus avait la fâcheuse tendance d'effacer les images de nos disques durs. Un *Gen4* sans images, quelque chose me dit que ça vous aurait contrarié...
Non, ce qui m'énerve vraiment, c'est d'acheter des antivirus qui ne sont tout de même pas donnés, de me faire bouffer de la mémoire vive par les susdits en permanence « au cas où » et BOUM !, dès qu'un virus un peu bizarre montre le bout de son nez, nos disques durs crient pitié. Ne nous plaignons pas... Celui-là se contente d'effacer les images. Je vous laisse imaginer si les plaisantins nous avaient préparé un formatage disque dur façon « Monsieur Propre ».
Olivier Canou

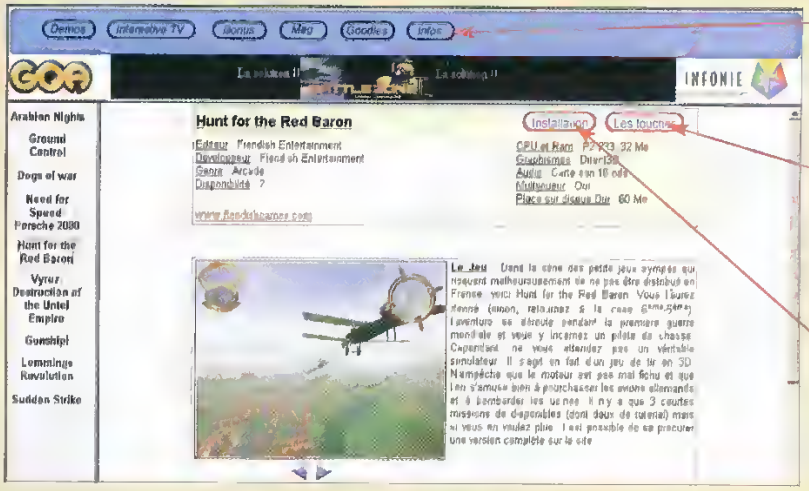


Après avoir passé la seconde au ciné, Taxi 2 passe la cinquième en p. 28

Gen4 CD n°135

L'interface

Voici l'écran de présentation sur lequel vous arriverez. En haut, six menus vous permettent d'accéder aux démos, aux vidéos (Interactive TV), aux utilitaires (Bonus), au mag (Le carnet de Lionhead), aux *goodies* (des fonds d'écran à gogo) et à une page d'informations. Le titre Battlezone II donne accès au guide du jeu. Les logos Infonie et Goa permettent de lancer les *kits* de connexion gratuits. À gauche apparaît la liste des démos jouables. Dans la fenêtre principale, sur la droite de l'écran, apparaissent les informations à propos des démos, vidéos, etc.



■ RUBRIQUES Ces boutons vous permettent d'accéder aux rubriques.

■ LES TOUCHES Ce bouton donne accès à un menu d'explication sur les touches nécessaires pour utiliser la démo.

■ INSTALLATION Ce bouton permet de lancer l'installation de la démo du jeu... *via* l'ouverture d'une fenêtre contenant le fichier à lancer.

Si juin rime avec examen, ce n'est pas un hasard. Alors pour vous détendre en cette période difficile (et aussi pour les autres), voici quelques démos. Des voitures qui font *vroum-vroum*, des hélicoptères qui font *flap-flap*, des jeux de stratégie qui font *boum-boum* et des bestioles aux cheveux verts qui font *oh no* ! (une fois, après, ils sont morts).

L'interface du Gen4 CD utilise les navigateurs Internet (Netscape ou Internet Explorer) et est encore (comme le mois dernier) optimisée pour les affichages 800 x 600. Rien ne vous empêche toutefois de le parcourir avec un affichage 1 024 x 768, comme quoi la vie est belle ! Sinon, toujours pas de quoi s'énerver, il suffit de cliquer sur « gen4135.htm ». Après une page d'intro, vous arrivez sur les menus

■ C'EST BEAU LA GUERRE ! Simple amélioration technique ou véritable révolution du genre stratégique ? À vous de voir. Une chose est certaine, Ground Control marquera les esprits de façon indélébile.

Ça ne marche pas ?

Le CD-ROM Gen4 CD a été contrôlé avec un programme antivirus récent. Aucun virus connu n'a été détecté. Bien que les programmes fournis soient testés sur plusieurs configurations standard, AUCUNE GARANTIE ne peut être apportée contre un dysfonctionnement éventuel, un *bug*, un quelconque dommage matériel, une perte de données ou une perte d'exploitation qui pourrait survenir. Pendant 30 jours, nous nous engageons à remplacer tout CD physiquement endommagé. Il est impératif de demander un numéro de retour pour toute demande d'échange CD-ROM au 0825 810 815 (0,99 F/mn) ou pour Paris et l'étranger le 33 (0) 1 49 88 32 31. Cet engagement n'est applicable qu'en cas de défaut physique sur le CD. Si un CD-ROM ne fonctionne pas, essayez aussi de copier les démos du CD vers votre disque dur et de les installer à partir de ce dernier. Si ça ne marche toujours pas, ne le retournez pas mais téléphonez d'abord au 01 49 88 67 98 pour obtenir un numéro de retour. Sans cette démarche préalable, aucun échange ne sera effectué.

■ FRONTIÈRE DE L'INFINI... On attend de voir ce que les géniteurs de Counter-Strike peuvent faire avec le moteur de Homeworld.

SUPERCOPTER Lorsque les simulations d'hélicoptère tentent de séduire le grand public, cela donne Gunship ! Engagez-vous.

qui vous permettront de naviguer rapidement dans les rubriques de notre CD. Lorsque vous cliquez sur le bouton « Installation », cela ouvre à l'écran une fenêtre avec la liste des fichiers, dont celui de lancement de l'installation de la démo (cf. encadré « L'interface »).

Si vous n'avez pas installé sur votre disque dur certains outils/applications indispensables (Winzip, Media Player, DirectX), nous vous conseillons de commencer par la rubrique Bonus pour compléter ces lacunes. Dernier rappel pour les nouveaux venus, les démos sont toutes jouables et permettent donc de découvrir un petit morceau des jeux, tandis que les vidéos, par définition, sont des présentations non interactives, des genres de bandes-annonces en quelque sorte.

GEN4 CD

Démos jouables
- NFS Porsche 2000
- Ground Control
- Dogs of War
- Viruz
- Hunt for the Red Baron
- Gunship !
- Sudden Strike
- Lemmings Revolution

Vidéos
- Taxi 2
- Cataclysm
- Baldur's Gate II
- Tribes 2

News
- Guide de Battlezone II
- Lionhead

Cadeaux
- Des fonds d'écran Diablo II, Black & White, Darkstone, NFS, Messiah, etc.
- Scénario The Age of King
- Drivers de cartes 3D

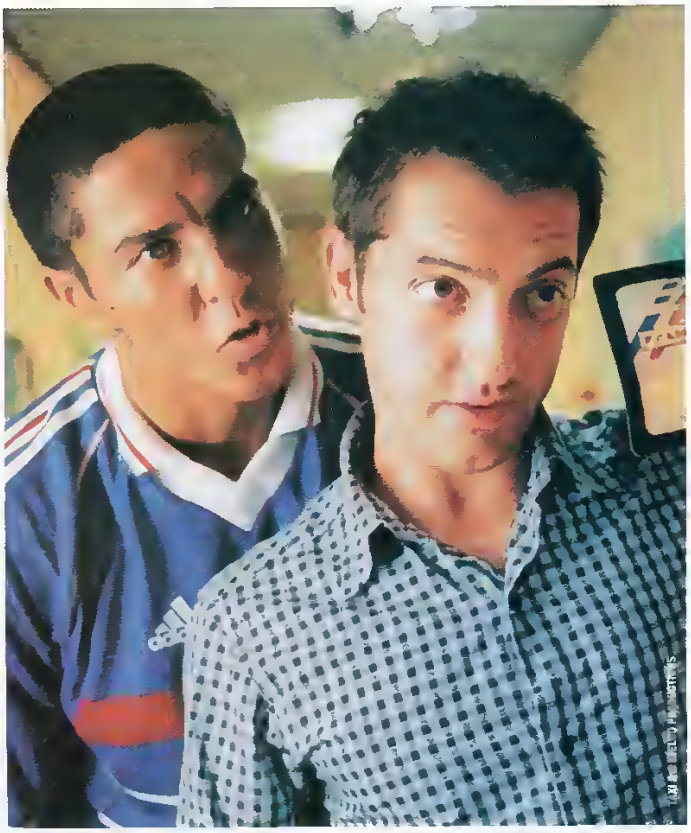
Bonus
- Kit connexion Infonie
- Kit connexion Goa
- DirectX 7.0
- MediaPlayer
- Winzip 8.0 (*shareware*)

Toujours plus vite

On commence avec une petite exclusivité : la vidéo du jeu Taxi 2. Bon, il s'agit de la version Work in Progress, il y aura donc certainement des changements, mais on peut déjà dire que ça « speede ». Après cette petite mise en bouche, vous pourrez passer à la pratique avec l'excellent Need for Speed – Porsche 2000, en Solo ou en Multi (pour se connecter, tapez : 14077-TOYS-PORK-SHOP-TEST). On continue à mettre vos talents de pilotage à l'épreuve avec l'exceptionnel Gunship !, un simulateur d'hélicoptère dont la qualité visuelle et l'accessibilité sauront séduire tout le monde, accompagné d'un petit jeu d'avion éminemment sympathique : Hunt for the Red Baron. Tant qu'on est dans le domaine de l'arcade, un petit détour par Viruz, *shoot'em up* classique, s'impose. Il sera ensuite temps de taire chauffer vos neurones avec le retour des redoutables Lemmings avant de passer aux choses sérieuses : une longue série de jeux de stratégie temps réel, le phénoménal Ground Control en tête (test le mois prochain normalement), suivi de près par les très tactiques Dog of War (guerre futuriste) et Sudden Strike (Seconde Guerre mondiale).

Côté vidéo, ce sera un véritable festival... de suites : les premières images de Cataclysm, *add-on* prometteur de Homeworld, celles de Tribes 2, jeu réseau particulièrement attendu mais sans doute moins que Baldur's Gate II, dont nous vous présentons une longue vidéo.

Pris par une incontrôlable fièvre travailleuse, nous vous avons aussi rédigé un guide de jeu pour Battlezone II, ajouté l'habituel journal de Lionhead (Black & White), dégotté une tonne de fonds d'écran et les derniers *drivers* des cartes 3D. Un lecteur contaminé nous a même envoyé des cartes pour Age of King. Elle est pas belle la vie ? ■



POLICE ! Le *Shérif, fais-moi peur* version française cartonne à l'écran et tout comme la série américaine, il sévira d'ici peu sur nos PC. À vous les courses-poursuites de folie.

Jeu complet

Toujours présent, le *kit* de connexion Free qui, comme son nom l'indique, permet d'accéder gratuitement à Internet. Ce mois-ci, le jeu complet qui l'accompagne n'est autre que M.A.X. 2. S'il n'a pas la notoriété d'un Starcraft, il n'en reste pas moins l'un des meilleurs jeux de stratégie temps réel du marché. Doté d'une grande profondeur de jeu (les tacticiens pourront même jouer au tour par tour), de nombreuses unités et d'une intelligence artificielle poussée, il vous proposera de nombreuses heures de jeu.
Le lancement du jeu est normalement automatique, sinon, double-cliquez sur « Setup.exe » à la racine du lecteur CD-ROM. Important : lors du choix de la langue, sélectionnez anglais pour avoir la version française. Pourquoi faire simple quant on peut faire compliqué ?

CD Bonus

Voici un CD qui s'adresse avant tout à nos riches et désœuvrés lecteurs qui peuvent se permettre de jouer des heures durant sur le Net. Ainsi, avec le *kit* de connexion pour Zonejeux.com, nous vous offrons de quoi vous éclater avec vos nouveaux copains. Honneur au maître Counter Strike, dont la version 6.1 vous attend bien sagement. Dans le même genre, vous trouverez Code Name Eagle, petit jeu d'action sans prétention. On enchaîne avec la version Multijoueur (la version Solo est sur le CD 1) du génial Need for Speed – Porsche 2000 avant le dessert – la démo Multi de Nox, excellent *diablo-like* au rythme effréné.

L'Empire des pattes d'eph'

Les chevaliers au grand cœur n'ont jamais peur de rieeeeen sur nos PC !

Il semblerait que l'immense succès rencontré l'année dernière par Driver (surtout sur PlayStation) fasse des émules. Empire Interactive a en effet annoncé son intention de ressortir des placards poussiéreux une licence de série culte pour une simulation automobile : celle de **Starsky et Hutch** ! Souvenez-vous, le blond et le brun qui frimaient à bord de leur Ford Gran Torino rouge et blanche, couraient pendant trois heures après des petites frappes avant de se faire enguirlander par leur patron (on compatit, on sait ce que c'est !).
Le mystère reste entier quant à la présence de Huggy les bons tuyaux dans ce jeu de bagnoles à l'ambiance *seventies*. Réponse l'année prochaine.

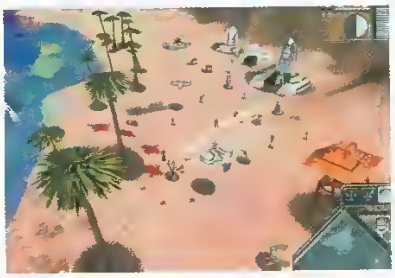
© COLL. C. DUREAU

Le roi est mort, vive le roi !

Le développeur Pandemic Studios offre aux joueurs un nouveau règne.

Après Battlezone II, sorti il y a peu, **Pandemic Studios** revient sur le devant de la scène avec **Dark Reign II**. Le premier *opus*, sorti en 1997, avait fait partie des nombreuses victimes du terrible ouragan Total Annihilation. Avec cette suite, se déroulant en fait avant la guerre du premier épisode, les développeurs comptent bien prendre leur revanche grâce à un moteur 3D particulièrement impressionnant permettant, à l'instar de Ground Control, d'observer le champ de bataille sous toutes les coutures. Les textures sont magnifiques, les unités très détaillées et les effets visuels s'annoncent sublimes avec gestion de la lumière en temps réel (combat de jour ou de nuit) et des effets climatiques. Les affrontements engageront des appareils terrestres et aériens mais l'infanterie devrait conserver un rôle prépondérant. Enfin, les architectes refoulés devraient être aux anges grâce au puissant éditeur de niveaux. Un bien bel emballage donc pour un jeu de stratégie qui semble cependant fort classique. On attend de voir. ■

■ **ÇA DÉMÉNAGE** Les environnements urbains permettent d'apprécier la grandeur des unités. Les développeurs n'ont pas lésiné non plus sur les effets graphiques !



■ **VOYAGE, VOYAGE** Vos unités se battront sur tous les terrains : villes, plaines, plages, etc.

Cuisine cyber

La ménagère de demain téléchargera ses recettes directement sur sa cuisinière !

Vraie prévision ou futurisme fumeux ? Toujours est-il que le très sérieux institut de recherches en marketing GFK estime qu'en 2005, seul 20 % des activités Internet passeront par un micro-ordinateur, le reste se faisant à partir du téléphone mobile (42 %), de la console de jeu (22 %), de la télévision (14 %) et autres Palm. Sur cette lancée, certains constructeurs imaginent déjà un four à micro-ondes téléchargeant directement les recettes, ou un réfrigérateur mettant quotidiennement à jour la qualité de son contenu. Aucun doute, la ménagère de demain sera *high-tech* ou ne sera pas ! ■

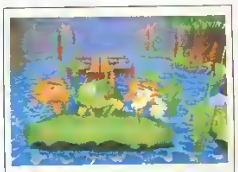
Chaud et Froid

Le jeu vidéo enfin reconnu comme une industrie à part entière. C'est à Lyon que ça se passe et ça valait bien la première place de notre baromètre.

■ **Rugir de plaisir**
Initiative remarquable de la part du Grand Lyon (agglomération lyonnaise) qui, reconnaissant l'importance du marché du jeu vidéo et abritant un grand nombre de développeurs, a créé Lyongame.com, la « capitale européenne du loisir ». Concrètement, la création d'un pôle d'attraction autour de ces sociétés et d'un site Web, évidemment

■ **Quand y en plus...**
D'après le magazine *PC Gamer*, une extension pour le jeu de rôle Nox est en cours de développement. Les améliorations de cet *add-on* répondront, pour la plupart, aux demandes des fans

■ **On y a Crue !**
L'une des chansons de la bande son de Tribes 2, la suite de l'excellent jeu d'action *on-line* éditée par Sierra, sera signée par le groupe de hard Motley Crue. Voilà qui devrait coller à son ambiance froide



■ **Il pleut, il mouille...**
Fier de ses trois millions d'exemplaires vendus, Frogger (le *remake* de l'antédiluvien jeu d'arcade) se verra gratifié d'une suite en septembre (meilleurs effets 3D, *challenges* plus variés, etc.). Rassurez-vous, le jeu risque encore de n'avoir aucun intérêt !

Rumeur du mois

■ RUNEUR :
Le magazine *on-line* américain *efront* annonce qu'Apple chercherait à développer son propre système d'exploitation pour PC. En langage clair, ce logiciel (connu pour l'instant sous le nom de Darwin) serait un concurrent direct à notre cher Windows. La nouvelle ayant été confirmée, quoique avec prudence, par les porte-parole de la firme à la pomme (oui, oui, nous parlons bien d'Apple) dans le magazine *Wired*, voilà un souci de plus pour le pauvre Bill Gates.

■ NOUS OISONS :
On devrait plutôt dire « ce pauvre Darwin qui ne verra peut être jamais le jour » En effet, même si certains spécialistes émettent de sérieux doutes quant à la capacité d'Apple à sortir un concurrent à Windows qui ne finirait pas comme un second Linux (c'est-à-dire un système d'exploitation complètement marginal), toute concurrence est un progrès pour le consommateur. Dommage donc que Bill Gates, défenseur bien connu de la libre entreprise (tant qu'elle s'appelle Microsoft) se soit déjà fermement opposé au développement d'un tel concurrent. Or, quand on sait que Microsoft détient une part non négligeable d'Apple, il paraît douteux que cette dernière puisse faire quoi que ce soit qui déplaise fortement à Bill Gates. À moins bien sûr que Microsoft ne laisse ce logiciel d'exploitation s'implanter puisque développé par une autre société (qui n'est pas vraiment concurrente), il viendrait remettre en cause la position de monopole du géant (qui a dit vert ?) Mais ne serait-ce tout de même pas un peu trop alambiqué ?

Les rues de San Francisco

Les fous du volant quittent Chicago et s'en prennent au reste du monde.

■ **TYPIQUE** Aucun doute, les connaisseurs reconnaîtront les villes modélisées.

Les informations sur **Midtown Madness 2**, la suite du trépidant jeu de **Microsoft** qui nous permettait de conduire comme des fous dans les rues parfaitement reconstituées de Chicago, commencent à affluer. Avec ce second *opus*, nous allons pouvoir nous attaquer à deux nouvelles métropoles : Londres et San Francisco (Paris, un temps envisagée, a dû être abandonnée à cause de ses rues étroites pleines de courbes !). Outre neuf nouveaux véhicules (taxi londonien, camion de pompiers, etc.), c'est sur la folie du titre que les développeurs semblent vouloir insister, puisqu'on pourra conduire dans des endroits aussi singuliers que l'embarcadère de San Francisco et qu'on se retrouvera parfois sur deux roues, penché sur le côté ! Midtown Madness 2 proposera également des modes de jeu entièrement nouveaux, tels que le mode Stunt, qui permettra au joueur d'améliorer ses performances en incarnant un cascadeur sur un tournage dans la ville aux mille collines (je parle de San Francisco là) ou un élève-taxi *kamikaze* à Londres ! Pas de réelle info en revanche sur le mode Multijoueur, qui s'était avéré bien décevant dans la première version. Microsoft vous remet les clefs en septembre. ■

La ruée vers l'orc

Warcraft III se paye un lifting forcé.

Les dernières captures de **Warcraft III** le confirment : on revient à un jeu de stratégie temps réel classique. À l'écran, ça ne se traduit que par un léger recadrage du champ de vision, mais **Blizzard** l'atteste : l'aspect jeu de rôle sera atténué (même si les héros et leurs caractéristiques restent d'actualité) au profit de la gestion des ressources et de la production massive d'unités. Un revirement qui s'explique par le départ de Michael O'Brien (programmeur principal), Pat Wyatt et Jeff Strain, partis fonder Triforge. En tout cas, c'est toujours aussi beau et on connaît l'identité d'une nouvelle race jouable : les morts vivants. ■

■ **SHAZAM** Les effets magiques promettent d'être réussis, à l'image de ce *call lightning* lancé sur un pauvre orc.

ARCATERA™

LA CONFRÉRIE DES OMBRES

Chacun de vos choix... Chacun de vos actes... Chacune de vos pensées

Tout peut les trahir.

ARCATERA, plus qu'un jeu d'aventure,
une expérience !

Dreamcast.

WINDOWS CD-ROM PC

www.ubisoft.fr www.arcatera.com

© 2000 Ubi Soft Entertainment. Arcatera is a registered trademark of Ubi Soft Entertainment. Arcatera is a trademark of Ubi Soft Entertainment. All rights reserved. "SEGA" et "Dreamcast" sont des marques déposées de SEGA Enterprises, Ltd.

WESTKA ENTERTAINMENT

Ubi Soft

La pythie vous l'avait prédit

La Quatrième Prophétie débarque sous l'œil bienveillant de Goa.

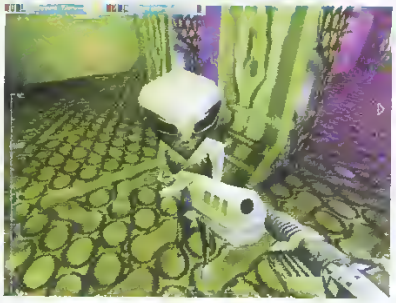
■ **T'AS PAS DU FEU** Les monstres seront nombreux et variés, certains étant uniques comme ce magnifique dragon.

■ **BRÛLÉ AU 7E DEGRÉ** Ce magicien devrait vraiment arrêter les boules de feu !

À l'heure où Verant et Ubi Soft lancent Everquest en Europe, le serveur de jeux français Goa propose un clone d'Ultima Online. La Quatrième Prophétie (Vircom), vous propulsera dans un univers *heroic-fantasy* traditionnel, constitué de deux gigantesques îles (soit environ 250 joueurs par serveur). Les caractéristiques de votre avatar seront déterminées par un petit questionnaire. Vous pourrez ensuite vous spécialiser en redistribuant vos points d'expérience gagnés dans quelques-unes des 15 compétences disponibles et en rejoignant des guildes ou des écoles de magie (sept différentes). Si le jeu ne brille pas par son aspect graphique, d'autres atouts devraient largement séduire le public. *Primo*, c'est intégralement en français. *Secundo*, de nombreux animateurs, à l'écoute des guildes et des joueurs, se chargent de faire vivre constamment l'univers (apparition de démons, tentatives d'assassinats, etc.). *Tertio*, le jeu s'avère entièrement gratuit (aucun abonnement). Qu'attendez-vous pour aller sur http://prophetie.goa.com/ ? ■

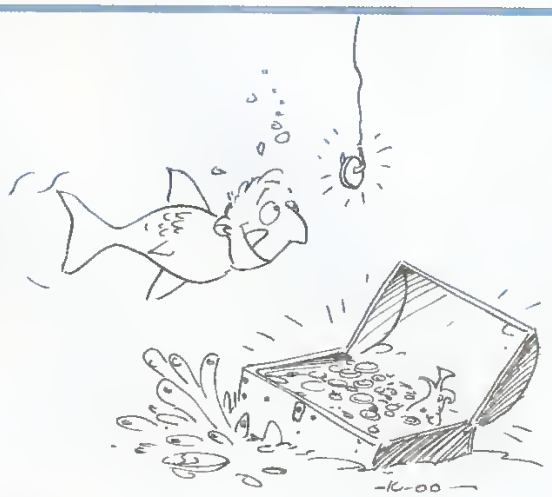
Sus aux aliens !

La saison de chasse à l'extraterrestre ouvrira en novembre.



■ **TÊTE D'ALIEN** Aucun doute, vos ennemis seront bien des extraterrestres. Allô, Mulder ?

X-Com est décidément l'une des séries les plus bizarres qui soit. Après avoir débuté sa carrière en tant que jeu de combat tactique au tour par tour (trois épisodes), elle a ensuite viré au combat spatial (Interceptor) avant de donner dans le jeu par *e-mail* (First Alien Invasion). Pour ce nouvel opus nommé Alliance, nous aurons droit à un simulateur d'infanterie du type Swat 3 ou Rogue Spear. Vous devrez donc diriger un petit groupe de quatre soldats, aux caractéristiques et personnalités spécifiques, chargés de se défaire de la racaille extraterrestre. Cependant, que les fans se rassurent, l'esprit original sera conservé puisque les phases d'entraînement, de recherche des technologies *alien*, d'autopsie et l'arborescence des missions seront toujours de rigueur. Comme en plus, les premiers écrans sont franchement jolis (normal avec le moteur d'Unreal), on attend avec impatience de voir ce que cela donne. ■



Appât virtuel

Le piratage informatique va devenir un métier à risque !

La société Objectronix, déjà l'un des principaux fournisseurs de *firewalls* (« murs » de protection qui empêchent les pirates d'aller se promener sur les disques durs et réseaux des autres), a imaginé de mettre en place des leurres pour attirer et tracer les pirates. Le principe est simple : on met en place une base de données censée contenir des numéros de Carte bleue, voire des jeux, et dès qu'un intrus se glisse sur le site, une alarme se déclenche pour avertir l'équipe de « gardiens » d'Objectronix, qui vont pouvoir analyser la méthode de l'attaque et remonter à sa source ! Il ne restera alors plus qu'à transmettre à la police les coordonnées du méchant pour qu'elle le prenne la main dans le sac. Mais quelle sera la réponse des pirates à ce nouveau système de protection ? ■

Hercules
3D PROPHET II
GTS 32MB
LA CONSÉCRATION POUR VOS JEUX 3D !
Featuring
GeFORCE 2 GTS
32 Mo DDR RAM
Sortie TV
GeFORCE 2 GTS
AGP 4X/2X
PowerDVD
• Technologie graphique révolutionnaire pour les derniers jeux 3D conçus avec des textures complex
• Le moteur 3D le plus rapide optimisé pour la mémoire DDR (Double Data Rate Memory)
Guillemot
www.hercules.com
Hercules est une division de Guillemot Corporation

■ TOUT FEU TOUT FLAMME Non non, Kurt Russel n'incarne ni un champion d'échecs ni un chirurgien du cerveau.

OSIPA PRESS

Engagez-vous qu'ils disaient !

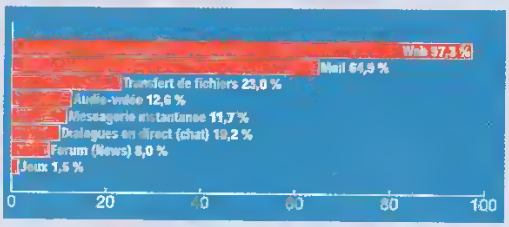
Le soldat Kurt Russel au rapport sur nos PC dès cet été.

Sorti l'année dernière aux États-Unis, ***Soldier*** comptait les mésaventures du brave Todd, un soldat amélioré génétiquement qui était mis au rencard sur une planète pourrie suite à l'arrivée d'une seconde génération de « bio-guerriers ». Vous ne vous en souvenez pas ? C'est bien normal, le film n'avait rien d'inoubliable et Kurt Russel a connu de meilleurs rôles. Cela n'empêchera cependant pas **SouthPeak Interactive**, grand exploiteur de licences devant l'éternel, de nous présenter un jeu permettant d'incarner le gars Tood ou sa copine Sandra. Il s'agira d'un classique jeu de tir en 3D vue externe (type Tomb Raider) qui vous permettra au cours d'une quinzaine de niveaux d'enchaîner des missions d'assaut, de libération d'otages ou de défense de bases. C'est l'équipe de Sinister Games qui se charge du développement, en espérant qu'elle porte mal son nom. ■

■ **ET... ACTION !** Malgré une vue à la Tomb Raider, Soldier délaissera les énigmes au profit d'une action explosive. Remarquez, on n'en attendait pas moins !

Le sondage du mois

Utilisation d'Internet à domicile

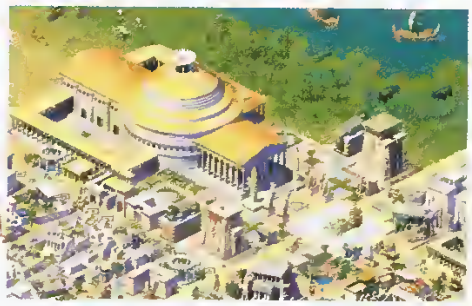


■ La France se démarque des autres pays du monde par son utilisation élevée du *chat*, du *mail*, du transfert de fichiers et de l'audio-vidéo.

Source : NetValue.

Gestion savonneuse

Sierra milite pour la parité homme/femme.



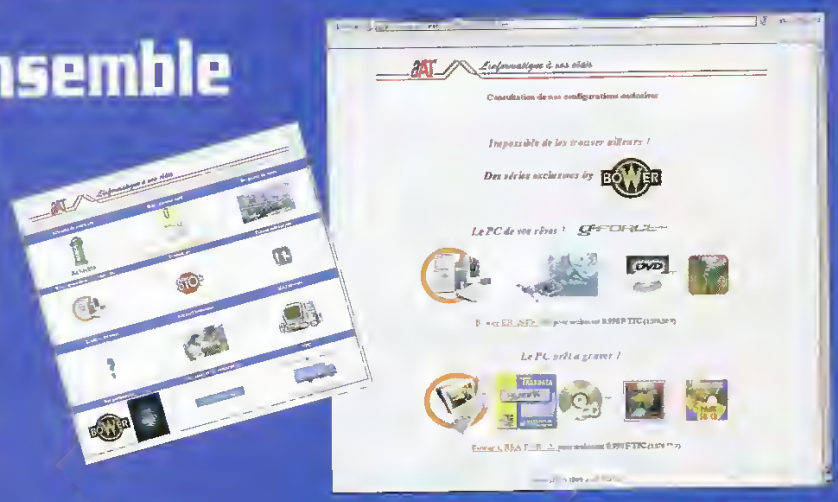
■ **PLUS ÇA CHANGE...** Plus c'est la même chose ! Cet *add-on* ne révolutionnera pas le style architectural de Pharaon.

C'est en juillet qu'Impression nous gratifiera d'un *add-on* pour son titre phare : Pharaon. Pas de révolution au niveau du moteur ou des graphismes mais quatre campagnes et une quinzaine de scénarios reprenant l'Histoire (oui, celle avec un grand H) où vous l'aviez laissée (à croire que c'est fait exprès... non, ils n'oseraient pas !). Rassurez-vous, il y aura cependant quelques nouveautés au programme, telles que des bâtiments et des industries inédites qui vous permettront d'étendre encore plus la magnificence de votre royaume. ■

aAT® www.aatdirect.com

Le moyen le plus sûr de trouver les meilleurs prix sur le net

Retrouvez l'ensemble de nos offres sur notre site internet



PENTIUM III 600 — 8 690 Fttc

Processeur Intel® Pentium® III 600 Mhz (133Mhz)
Boîtier ATX Moyenne tour (Alimentation 250W)
Carte mère Gigabyte GA-FVX-4X (ATX
VIA-694 Slot 1 AGP-4x 133 Mhz UDMA/66)
64 Mo de mémoire (DIMM SDRAM à 133MHz)
Carte Vidéo ATI Rage Pro Wxc 32 Mo 20/30
+ sortie TV + acquisition vidéo
(décompression DVD MPEG-2 hors matériel)
Lecteur de disquette 1,44 Mo 3,5"
Disque dur 15,3 Go (7.200T Ultra DMA/66)
Lecteur DVD Pioneer 10/3X (stapl)
Carte modem PCI 64k V90
Carte son Creative Labs PCI 128
Haut-parleurs stéréo 140 Watts PMPO
Clavier AZERTY 105 touches (PS/2)
Souris 2 boutons (PS/2)
Moniteur Philips 107E 17"
(Digital 1280x1024/NE Pitch 0,24/0,26)
CU Moniteur ViewSonic E70 17"
(Digital 1280x1024/NE Pitch 0,27)
+ Logiciels
Microsoft Windows 98
DVD Player (lecture des films DVD)
+ Livre La Fable de l'utilisateur PC
Garantie : Unité centrale 1 an retour atelier
Pièces & Main d'œuvre - Ecran 3 ans sur site

processeur Intel® Pentium® III 600 Mhz

600 Mhz 8 690 Fttc 2 263,89 FTTC

Configurations multimédias et bureautiques

Mise à jour quotidienne

www.aatdirect.com

+ de 1000 références

Offres exclusives

Cliquez ici !

EPSON Stylus Color 760

EPSON

1 160 Fttc + 969,90 ht

MEMOREX CD Vierges

Memorex

Pack de 100 CD-R

498 Fttc + 416,39 ht

Pack de 25 CD-R

130 Fttc + 108,70 ht

PLEXTOR PX-W124TSi

Graveur 12x/4x/32x

PLEXTOR

2 449 Fttc + 2 047,66 ht

TOUS NOS PRIX SONT FTTC

Fermeture tous les lundi

LE RÉSEAU aAT — **INTERNET : http://www.aatdirect.com** — **E-mail : aat@fr.fm**

aAT VPC (pas de vente sur place)	51-53, Chemin des Vignes - Z.I. les Vignes	93 000 Bobigny	Tél. : 01 49 15 14 20/32	Fax : 01 49 15 14 30
aAT DIJON	6, Bd Clémenceau	21 000 Dijon	Tél. : 03 80 72 01 32	Fax : 03 80 72 02 03
aAT LYON	22, Av. Jean Jaurès - Métro: Saxe-Gambetta	69 007 Lyon	Tél. : 04 78 58 53 58	Fax : 04 78 56 51 80
aAT NANCY	72, Rue Raymond Poincarré	54 000 Nancy	Tél. : 03 83 94 09 64	Fax : 03 83 41 49 11
aAT RENNES	105, Av. de Fréville	35 200 Rennes	Tél. : 02 99 41 91 11	Fax : 02 99 41 92 65
aAT TOULOUSE	2, Av. d'Atlanta	31 200 Toulouse	Tél. : 05 61 61 60 88	Fax : 05 61 61 60 80

VENTE EN BOUTIQUE ET PAR CORRESPONDANCE DANS TOUTE LA FRANCE

J.O. pardi !

À peine annoncé, Sydney 2000 doit faire face à la concurrence.

© SIPA PRESS

Si Eidos s'est octroyé la licence exclusive du Comité International Olympique pour son jeu Sydney 2000, Midas Interactive et Ubi Soft se sont offerts le nom de Carl Lewis pour le leur. Prévu pour sortir cet été, Carl Lewis Athletics 2000 proposera 17 épreuves dans quatre domaines différents : vitesse, endurance, saut et lancer. S'il ne proposera aucune épreuve de natation contrairement à son homologue de chez Eidos, Carl Lewis Athletics 2000 sera agrémenté de deux modes de jeux différents : Training Manager (gestion sportive et carriériste d'un athlète) et Team Arcade (gestion sportive d'une équipe de huit athlètes). La guerre des jeux Olympiques a commencé pour notre plus grand plaisir ! ■

■ **COURS FOREST !** Le stade olympique a été reconstitué fidèlement... Les sponsors compris !

Hébergeurs ou censeurs ?

La loi risque de transformer les hôtes en police du Net.

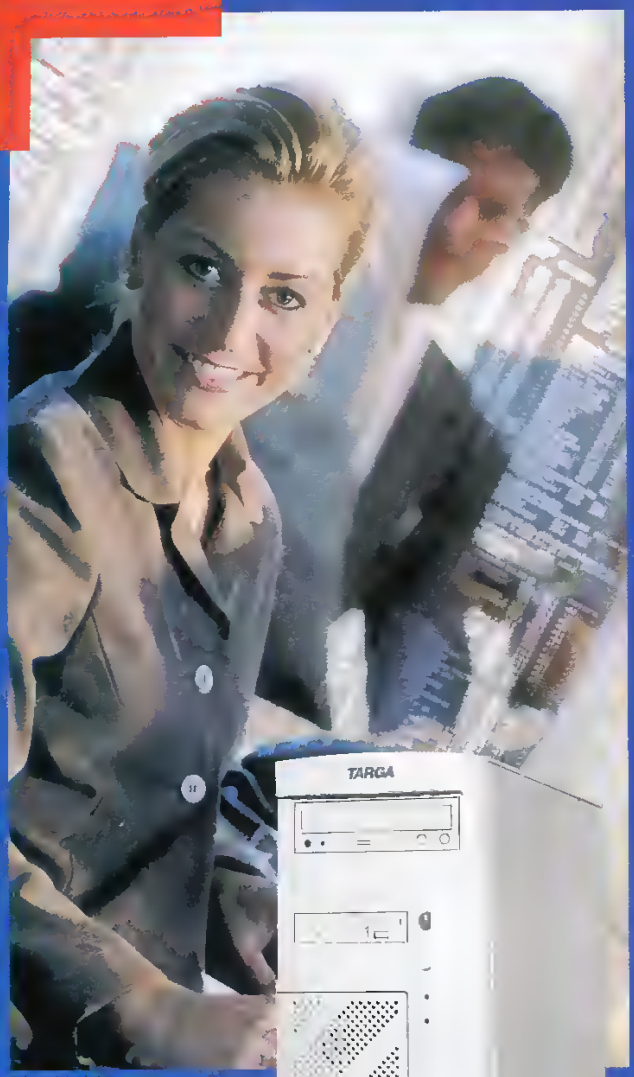
Sous l'impulsion d'Olivier Chami, l'un des créateurs du célèbre fournisseur d'accès Free, de plus en plus d'hébergeurs de sites Internet se regroupent sous la bannière de l'association Iris. Leur but ? Protester contre un amendement au projet de loi sur l'audiovisuel (voté le 22 mars dernier à l'Assemblée et maintenant devant le Sénat) qui exigera des hébergeurs de « procéder aux diligences appropriées » en cas de protestation sur le contenu d'un site, et ce en l'absence même de toute procédure judiciaire. Texte assez flou pour nourrir toutes les inquiétudes des fournisseurs d'accès, qui y voient également un recul de la liberté d'expression : la peur d'un procès coûteux est telle (l'affaire Altern.org est encore dans toutes les mémoires) qu'une simple lettre recommandée d'un particulier suffirait à faire fermer les pages de n'importe quel utilisateur ! Le député socialiste Patrick Bloche, à l'origine de l'amendement, défend pourtant son texte. Selon lui, il s'agit de permettre des « ripostes graduées » de la part de l'hébergeur, commençant par un *e-mail* de mise en garde pour finir par la fermeture pure et simple du site. Ce à quoi l'Iris répond : « Censure ! », et objecte qu'un fournisseur d'accès prend une terrible responsabilité en fermant le site d'un de ses clients, sans aucune procédure contradictoire ni possibilité de réponse de la personne mise en cause. Qui a dit que le Web était le nouveau Far West ? ■

Le jubilé de l'arène

De nouveaux terrains de jeu pour les « fraggers ».

ID Software et Activision annoncent la sortie d'un *add-on* à Quake III Arena ! Dénommé Quake III Team Arena, ce grand moment de philosophie arrive plutôt bien armé, puisqu'en plus de 12 nouveaux niveaux (armes, bonus et objets inédits), il apporte trois modes de jeu assez originaux dérivés du célèbre mode Capture de drapeau : le Ball Game (sorte de rugby sanglant), le Harvester (ramasser les objets perdus par l'adversaire mort) et l'Obelisk (détruire le monument de l'adversaire). ■

■ **CLASSE MORTELLE** Dans l'extension de Quake III, on s'étripera toujours avec autant d'élégance !



TARGA
BUSINESS LINE
1100/3100

TARGA
POWER LINE 21

SEULEMENT 2 GAMMES POUR COUVRIR L'ENSEMBLE DE VOS BESOINS. DIFFICILE DE FAIRE PLUS SIMPLE..!

intel inside
pentium III

TARGA propose aujourd'hui 2 gammes de micro-ordinateurs, spécialement conçus pour répondre à votre besoin. Vous cherchez une station de travail professionnelle, évolutive, pour une utilisation bureautique et pouvant facilement s'intégrer dans un envir[illegible] réseau existant ? Votre choix s'orientera naturellement vers la gamme Businessline de TARGA, livrée en standard avec Windows 98 ou Windows NT et équipée d'une carte réseau 3Com. Si vous recherchez un micro-ordinateur polyvalent, évolutif et multimédia pour une utilisation aussi bien domestique, ludique que professionnelle, votre choix se portera vers la gamme Powerline de TARGA, équipée d'un disque haute capacité de 13 Go, d'une carte 3D ATI XPert2000 16Mo AGP RAGE 128, et bien sûr, en fonction de votre utilisation, vous pourrez choisir la puissance de votre micro-ordinateur TARGA dans la gamme de processeurs Intel® Pentium® II et Intel® Celeron™.

TARGA®
Aussi unique que vous.

Actebis France S.A
67 rue St Denis • 93582 St Ouen Cedex • Site : http://www.targa.fr • e-mail : infotarga-fr @actebis.com

Intel, le logo Intel inside, Pentium et Celeron sont des marques déposées et Celeron est une marque de Intel Corporation.

TOUT EN Chiffres

■ LE MARCHÉ MONDIAL DU LOISIR
Le marché du loisir en 1999 a représenté **6,1 milliards de dollars**, soit une augmentation de **11 %** par rapport à l'année 1998 et ses **5,5 milliards de dollars**.

Plus spécialement, le marché du jeu vidéo en 1999 a représenté **4,2 milliards de dollars** (**13,5 %** de plus qu'en 1998). Le marché du jeu PC a été évalué à **1,9 milliard de dollars** en 1999, soit une augmentation de **15,5 %** par rapport à 1998 et son chiffre de **1,8 milliard de dollars**.
(Source NPD Group.)

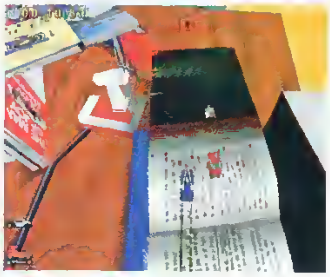
■ LE MARCHÉ DU JEU VIDÉO AUX ÉTATS-UNIS
60 % des Américains âgés de plus de six ans (environ 145 millions de personnes) pratiquent les jeux vidéo sur PC ou console. **43 %** d'entre eux sont des femmes.

61 % des joueurs (toujours sur PC ou sur console) sont âgés d'au moins 18 ans, l'âge moyen du joueur étant de 28 ans.
(Source IDSA.)

La mort des Majorette

Un sérieux concurrent pour le célèbre Micro Machines débarque.

Les petites voitures Hotwheels (concurrentes directes des Majorette), cela vous dit quelque chose ? Mattel l'espère puisque Micro Racer, exploitant les célèbres jouets à quatre roues, est annoncé. Résultat, on se coltinera des courses endiablées (en Solo et en Multijoueur) dans des environnements délirants tels qu'un bureau, une chambre ou la plage. Rien de transcendant en soi, mais sachant que les responsables du projet sont les auteurs de l'excellent Funtracks (UDS), tous les espoirs sont permis. ■

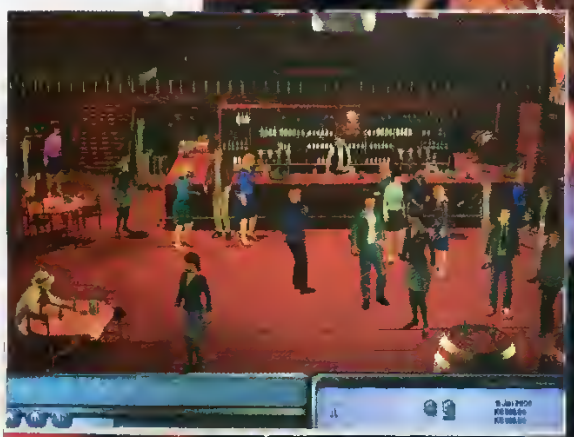


■ MINI, MINI, MINI... Tout est petit dans Micro Racer, enfin surtout les voitures.

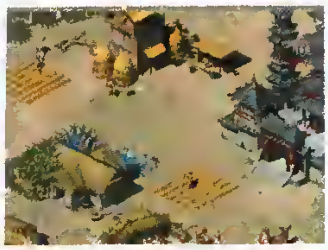
Tout pour le fric !

Les Yuppies virtuels vont pouvoir se remettre à boursicoter sur leurs PC !

Aucun libéral convaincu [illegible] Wall Street Trader, qui fit se lancer des milliers de joueurs dans le boursicotage sans risquer un centime ! Ces derniers vont pouvoir à nouveau retrousser les manches de leurs chemises à rayures car Wall Street Trader version 2 [illegible] ne va pas tarder. Plus « jeu » que son prédécesseur – que son côté un peu statique avait [illegible] dans la catégorie « [illegible]-éducatif » –, l'opérateur d'agréables [illegible]chismes en 3D qui rappellent quelque peu les Sims. Surtout, le nombre d'options destinées à rendre plausible cette simulation de finance de haut vol donne presque le vertige ! De votre bureau, vous devrez d'un œil surveiller l'évolution des cours de la bourse, de l'autre, vérifier vos *mails* et du troisième [illegible] les rapports de vos espions chargés de vous permettre de dangereux délits d'initié [illegible] nombreux scénarios seront présents, agrémentés de jolies vidéos qui en accentuent [illegible] « Dallas », et on pourra s'affronter entre jeunes requins de la bourse jusqu'à huit joueurs en Lan ou sur Internet ! Au fait, si en jouant à Wall Street Trader vous entendez un drôle de bruit, c'est normal : ce sont les dents de vos employés qui rayent le parquet ! ■



■ BIÈRE ET BUSINESS Mine de rien, c'est au *pub* voisin que se récoltent les meilleures infos. Qui a dit « normal » ?



CHINOISERIES Le niveau de détail des bâtiments est plus que correct.

Le réunificateur

Conquerez la Chine dans le sang et la douleur.

Basé sur un roman historique complètement inconnu en France, **Le Destin du dragon** vous plongera dans un conflit opposant trois seigneurs de guerre pour la domination de la Chine. Prévu pour sortir à la fin de l'année du dragon (sera-t-il renommé Le Destin du serpent si le développement traîne jusqu'en 2001 ?), ce jeu de stratégie édité par **Eidos** vous mettra dans la peau de l'un d'entre eux. Comme c'est maintenant souvent le cas, chaque camp possédera ses propres unités, constructions et développements technologiques, mais l'originalité de ce jeu pourrait venir de ses nombreuses manières de vaincre. Contrôle militaire, économique (gestion du commerce et de la recherche) ou politique (gestion de la diplomatie et des alliances), ce sera à vous de choisir. Un Age of Seigneurs de guerre en puissance ! ■

TOTAL RESPECT En tant que seigneur de guerre, vous devrez faire preuve de cruauté.

Perdus dans l'espace

Que deviennent des novices face à un PC connecté au Net ?

La société **IconMedialab**, spécialisée dans le *consulting* en matière numérique, a installé devant des PC connectés à Internet des gens ayant déjà utilisé un ordinateur, depuis un an au moins, afin de tester leurs réactions face au Net. Les résultats furent édifiants. Il s'avère par exemple qu'une moitié des utilisateurs s'arrêtent sur la page d'accueil des sites en déclarant « il n'y a vraiment rien sur cette page », sans avoir l'idée de cliquer sur les liens pour aller plus avant. Autre information intéressante, l'utilisateur occasionnel met environ 42 minutes à installer un *kit* de connexion et reste ensuite bloqué sur la page de présentation du tournisseur d'accès ! Une large proportion des mêmes rédige les *mails* dans la petite case « objet ». Il apparaît aussi que certains confondent le site qu'ils cherchent avec la page de résultats de leur moteur de recherche préféré. Enfin, 20 % des gens qui prétendent savoir se servir de l'e-*mail* ne savent écrire... qu'à une seule adresse. Les amis dans le monde entier, ce n'est pas pour tout le monde ! ■

■ **Y A PAS PHOTO** 3DO semble avoir compris que la satisfaction du joueur passe par la beauté des graphismes.

Nuit blanche cherche joueurs

Might & Magic se fait honteusement exploiter.

Alors que des milliers de joueurs dépérissent lentement mais sûrement en passant leurs nuits sur Might & Magic VIII (en anglais), 3DO présente déjà les premiers écrans de leur prochain produit dérivé de ce fantastique univers : Legends of Might & Magic. L'intrigue lancera vos héros (six classes au choix) à la poursuite d'un fou à travers l'espace (quatre mondes à explorer) et le temps. Les grandes nouveautés de ce volet résident d'une part dans l'utilisation d'un moteur graphique enfin décent, le LithTech 2.D (Shogo et Blood 2), et d'autre part dans l'exploitation de l'aspect Multijoueur avec des modes Coopératif (à six) ou Deathmatch (à quinze). Profitez donc du peu de temps qu'il vous reste pour finir Might & Magic VIII ! ■

Irradié au rôle

SSI annonce son retour avec Pool of Radiance 2.

■ **AUX SORTS COMPAGNONS !** Attaqué de tous les côtés, vous devrez user de toutes les aptitudes de vos personnages pour vous en sortir.

■ **GEORGE, RANGE TES JOUETS !** Les monstres sont variés, nombreux et parfois fort amusants.

Baldur's Gate et Fallout sont de sales voleurs ! Bon, ce n'est pas tout à fait vrai mais c'est ce qu'a dû penser SSI qui a édité pendant des années des jeux de rôle ne touchant qu'un public restreint. Mais l'heure de la revanche a enfin sonné avec Pool of Radiance 2 : Ruins of Myth Rannor. Dans le bon vieil univers de Dungeons & Dragons, la brume maléfique transformant les êtres humains en morts vivants se répand à nouveau et ce sera à vous et à vos cinq compagnons de juguler cette menace.
Le jeu s'annonce magnifique, mêlant des décors en 2D avec des personnages et des objets en 3D, ce qui vous permettra par exemple de bloquer une porte avec une table. Autre nouveauté, l'application pour la première fois du troisième set de règles, apportant entre autres des sorts inédits, des personnages multiclasse et des combats plus dynamiques. Vivement novembre. ■

LA LÉGENDE DU MOIS

■ **OREILLES PROPRES** Les cotons-tiges du Moyen-Âge nécessitaient dextérité et sang-froid.

SANS COMMENTAIRE...

C'est vrai, nous vous avions quelque peu tendu la « lance » avec la capture du mois dernier. Mais c'est Raphaël Vellas (Bourg-en-Bresse) qui gagne l'abonnement d'un an à *Gen4 PC*. Pour subir le même sort, envoyez votre légende :
■ par e-*mail* : teignard@pressimage.fr
■ par courrier au : 5/7, rue Raspail, 93108 Montreuil Cedex.
Bonne chance ! ■

LE MOIS PROCHAIN

■ DAIKATANA

■ **GUERRE NON CHIRURGICALE** Sudden Strike mettra entre vos mains la destiné de milliers de soldats.

Assaut massif

La Seconde Guerre mondiale inspire un nouveau jeu de stratégie.

Les choses étaient calmes sur le front des jeux de stratégie en temps réel. Mais ce calme trompeur cachait une sérieuse reprise des hostilités ! Parmi les nombreux *softs* dont il faudra bientôt repousser les assauts, voici **Sudden Strike**. Servi par des graphismes extrêmement plaisants, d'une finesse rare dans un genre réputé austère, il se présente surtout comme un nouvel échelon dans la course au nombre d'unités présentes dans les missions, puisque l'on pourra en afficher jusqu'à un millier ! Le but avoué des auteurs est de se rapprocher le plus possible d'une véritable simulation puisqu'il ne sera pas possible de générer des unités à volonté. Comme dans la réalité, le joueur n'en possédera qu'un nombre limité et devra donc privilégier la véritable stratégie à l'assaut frontal. L'interface (très classique) et la réalisation étant pour l'instant impeccables, reste à voir si l'intérêt (tant de réalisme ne va-t-il pas nuire à l'aspect « fun » ?) sera au rendez-vous. Pour en juger, la mobilisation générale devrait avoir lieu en septembre. ■

■ **HEURE DE POINTE** Vous contrôlerez un nombre d'unités sans précédent.

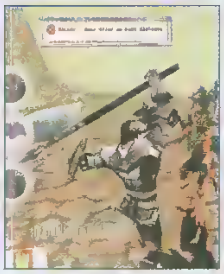
CAMPAGNE MEDIATIQUE

La nouvelle économie envahit les magazines de jeux vidéo ! C'est pourquoi les publicités pour de nouveaux sites Internet dominent notre campagne médiatique du mois. Il va falloir vous y faire !

MEILLEURES PUBLICITÉS DE MAI

1 INFOGRAMES
CRUSADERS OF M & M

Fini le temps où le joueur se faisait exterminer parce qu'il était en mode Dialogue. Les publicites pour Crusaders of Might and Magic vont forcément vous faire changer d'opinion sur les jeux de rôle ! Ce qui ne gâche rien, elles sont plutôt drôles. Pour une fois !



2 ifuse
VOODOO 3

Très stylisée, cette publicité pour un magazine de société en ligne est vraiment réussie. Pour une fois que le visuel ne croule pas sous des dizaines d'accroches !

PIRE PUBLICITÉ DE MAI

YAHOO
YAHOO TRAVEL

Si cette pub est la pire du mois, c'est simplement parce qu'elle est effrayante. Imaginer passer plus de deux heures dans cette caravane en forme de cochon est absolument déprimant. Moralité : ne prenez pas l'organisation de vos vacances à la légère et faites appel à des professionnels.

Hit Gen4 PC

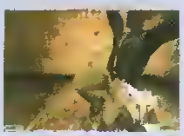
SCORE GAMES MULTIMEDIA

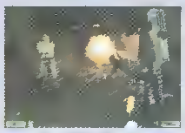
En association avec les magasins Score Games, voici les 20 meilleures ventes du mois d'avril ainsi que le hit de la rédaction dans les catégories Stratégie, Action et Rôle/aventure.

1 N Soldier of Fortune

• Activision • *quake-like*

Voila que Soldier of Fortune prend la place des gentils Sims en tête du hit parade. Apparemment, vous étiez frustres de *quake-like* en Solo avec ces dangereux mercenaires et leurs missions autour du monde, vous voila comblés

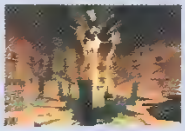


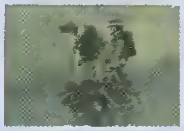


2 ▲5 Half-Life Generation

• Sierra • *quake-like*

Cet enième pack regroupant Half Life, Jeu de l'année, Half-Life : Opposing Force et un tee shirt fait des ravages. Il passe de la cinquième à la deuxième place du hit parade. C'est sûr, Half-Life est entré au Panthéon des jeux mythiques !

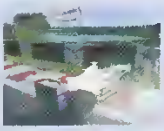




3 ▲16 F1 2000

• Electronic Arts • simulation de F1

Maître incontesté des simulations sportives, Electronic Arts se lance à l'assaut de la F1, et visiblement cela vous séduit. Pole Position pour le mois prochain ?



4 N Force Commander

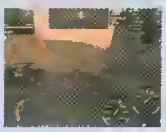
• Ubi Soft • stratégie

La première adaptation de l'univers de Star Wars dans le monde de la stratégie en temps réel a déçu la presse mais pas les fans ! Les Rebelles iront-ils jusqu'à la première place ?

5 N Need for Speed Porsche 2000

• Electronic Arts • course de voitures

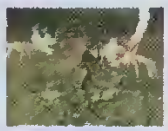
Soleil, belles voitures, vitesse et belles pepees : ce *soft* de grand luxe superbement réalisé a l'air de trouver son public par ce printemps hesitant



6 N Everquest

• Ubi Soft • rôle *on-line*

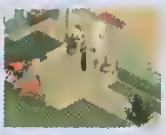
Le *must* des univers permanents sort enfin en France, agremente de l'*add-on* qui fait courir les fans du monde entier. Bien des nuits blanches en perspective pour les elfes et les sorciers



7 ▼1 Les Sims

• Electronic Arts • simulation de vie

Will Wright, créateur de la série des Sim City, signe une fois de plus un grand jeu. S'il perd la première place, il n'en reste pas moins parmi les tout premiers dans le cœur des joueurs.



8 N Imperium Galactica 2

• GT Interactive • stratégie/gestion

Nous sommes completement passés à côté de ce jeu de gestion-strategie dans l'espace. Heureusement, vous lui rendez justice en le faisant rentrer a la huitième place

9 N Tzar

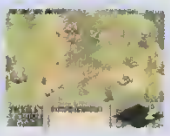
• Take-Two Interactive • stratégie

Ce *warcraft like* un rien desuet mais sympathique arrive à calmer le manque des fans des *softs* de Blizzard – en attendant que Warcraft III arrive. Tant mieux car ils ont encore le temps...

10 ▼4 The Age of Kings

• Microsoft • strategie

Bel effort pour ce désormais classique des classiques de la strategie en temps reel qui, six mois après sa sortie, parvient a rester parmi les dix premiers du classement



11 N Devil Inside

• Cryo • aventure-action

Essai reussi pour ce *survival horror* du scenariste des Alone in the Dark. A quand la premiere place ?

12 N Messiah

• Virgin • aventure-action

Le petit ange de Shiny talonne le demon de Cryo. Qui prendra l'avantage dans un mois ? Suspense !

13 ▼8 L'Entraineur 99/2000

• Eidos • gestion

Cet inoxydable favori des fans de foot faiblit un peu ce mois-ci mais reste bien accroche

14 ▲15 Armageddon's Blade

• Ubi Soft • strategie tour par tour

Nouveaux héros, monstres, cité et campagnes pour Heroes of Might & Magic III : que du bon !

15 N Comanche vs Hokum

• Ubi Soft • simulateur d'hélicoptères

Une simulation sérieuse mais dont l'austérité n'attirera que les fanatiques du genre.

16 ▼7 Ultima Ascension

• Electronic Arts • jeu de rôle

Rude baisse pour ce jeu de rôle, sans doute parce qu'il est à reserver aux machines puissantes

17 N Silver (best of)

• Infogrames • jeu de rôle

Ce tres bon jeu de rôle connaît une seconde jeunesse grace à cette edition spéciale

18 ▼10 CAC : Mission Hydro

• Electronic Arts • stratégie

Une extension au tres populaire jeu de strategie qui contient son lot d'innovations

19 N Rally Master

• Infogrames • course de voitures

Pas révolutionnaire mais fun et sympathique, cette simulation de rallye mérite bien mieux !

20 N Theocracy

• Ubi Soft • strategie

Assez decevant, ce *soft* de strategie au pays des Aztecs trouve tout de même son public !

LÉGENDE

Position du mois dernier
Position actuelle
9 ▲0
Mouvement
▲ En hausse
= Stable
▼ En baisse

SOURCES

Le hit des ventes nous est fourni par ScoreGames. Liste des magasins sur le 36 15 code SCOREGAMES. (2,23 F/minute)

SCORE GAMES

HIT Rédaction Stratégie

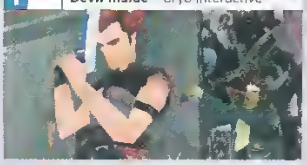
1 – Age of Empires II • Microsoft

2 ▲3 Homeworld • Sierra
3 N Metal Conflict • Take-Two
4 – Les Fourmis • Microids
5 ▼2 Shogun Total War • Electronic Arts

Pas autant de changements que prevu - retard de sorties oblige - dans notre classement, mais l'excellent Metal Conflict vient chasser un Tzar lassant sur le long terme...

HIT Rédaction Action

1 – Devil Inside • Cryo Interactive



2 – Messiah • Interplay
3 N Starlancer • Microsoft
4 ▼3 Rogue Spear • Take-Two Interactive
5 ▼4 SWAT 3 • Sierra

Pas de grands bouleversements non plus ici, même si le trépidant Starlancer pousse Dark Project 2 vers la sortie et fait paraître tous les *softs* de sa categorie un peu vieillots

HIT Rédaction Rôle/aventure

1 – The Nomad Soul • Eidos

2 – Planescape Torment • Interplay
3 – Nox • Electronic Arts
4 – Tomb Raider IV • Eidos
5 – Gabriel Knight 3 • Sierra

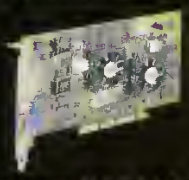
Calme plat dans cette catégorie. Martian Gothic n'est pas passé loin de son entrée dans le hit, mais il avait affaire à trop forte compétition pour pouvoir déloger ses concurrents

64 Mo de mémoire, 2 processeurs...

GRAPHICS BY rage 128 PRO

Exigez le MAXimum !

64 Mo de mémoire
2 processeurs
RAGE 128 PRO mon
en parallèle procurent
RAGE FURY MAXX
puissance 3D incroya
qui en fait la carte ultime
tous les passionnés de jeux



Le processeur ATI RAGE 128
associé à la puce vidéo
RAGE THEATER fournissent
carte RAGE FURY PRO V
(Vidéo In / Vidéo Out)
meilleur de la puissance
et la polyvalence de la vidéo

- Processeur 3D, 2D et vidé
  ATI RAGE 128 PRO
- AGP 4X (compatible AGP
- 32 Mo & RAMDAC 300MH
- Support câblé des DirectX
  Texture Compression
- Décompression DVD/MPE
  100% matérielle
- Acquisition de séquences
  vidéo (RAGE THEATER)
- Sortie TV (RAGE THEATER

THE POWER OF SPEED

ATi

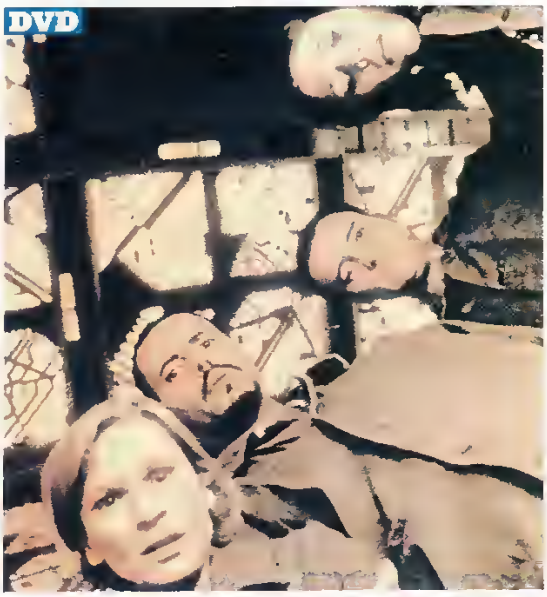
www.ati.com

Photos non contractuelles

Hors-sujet

Une actualité ou multimédia (DVD, cinéma, livres, bandes dessinées, jeux, etc.) oui, comme le jeu vidéo, abordé l'imaginaire sous toutes ses formes. N'y cherchez pas une liste exhaustive, seuls les produits qui nous ont plu y seront détaillés.

DVD



Cube

Un *thriller* mathématique comme il en existe aucun : cinq personnes bloquées dans un mystérieux assemblage de cubes piégés ! But du jeu : trouver la sortie sans mourir en découvrant le fonctionnement du cube. Cauchemardesque et déconseillé aux claustrophobes !

LES BONUS *Très honnêtes : le premier court-métrage du réalisateur qui préfigure déjà* Cube *(14 mn), une* interview *promo, trois scènes coupées qui ont bien fait de l'être et le* story board *de certaines scènes avec les extraits correspondants. Sympa.*

■ Réal. Vincenzo Natali ■ Metropolitan Video ■ zone 2 ■ son Dolby Pro Logic ■ 1h26 ■ env. 200 F.

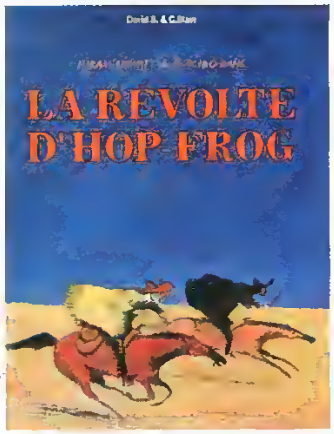
Mission to Mars

CINEMA

Réal. Brian de Palma ■ 1h53 ■ sorti depuis le 12 mai

Blain et David B.
Dargaud - env. 60 F.

La révolte de Hop Frog



Objets inanimés, avez-vous donc une âme ? En lisant *Hop Frog*, la réponse est oui ! Deux cow-boys atypiques vont donc affronter une armée de rails, de cafetières, de pelles, de pioches et autres meubles en révolte contre les hommes. Sur fond de mythologie indienne et sous perfusion drôlatique, *Hop Frog* est un réjouissant délire où l'étrangeté du dessin le dispute à celle de l'histoire ! C'est une réédition à ne pas manquer.

Jeux Descartes
env. 120 F.

Corruption

Préparez les pots de vin ! Ce sympathique jeu demandera aux joueurs une maîtrise absolue du « graissage de patte » ! But : obtenir des marchés juteux en versant des sommes d'argent aux politiques. Ça rappelle vaguement Constructor et c'est irrésistible à partir de trois !

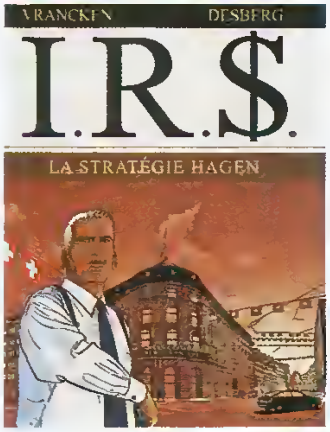
Denis Ducios - Le cycle de l'Ancien Futur, T. 3
Rivages Fantasy - env. 130 F.

Savoirs et pouvoirs

Déjà le troisième tome du cycle de Longwor ! Augustin l'aventurier passe d'île en île sur ce mystérieux archipel hors du temps, où se succèdent des créatures étranges, dans l'univers merveilleux le plus crédible qu'on ait vu depuis longtemps.

IR$ T.2 - Vrancken et Desberg
Lombard - env. 60 F.

La stratégie Hagen



Le héros de la série *IR$* est spécial : c'est un inspecteur des impôts américain ! Mais c'est aussi un enquêteur. Dans le premier tome, l'assassinat d'un banquier suisse le conduisait à la fortune soudaine d'un rescapé des camps de concentration... Dans ce dernier épisode, on découvre que les personnages de cette histoire brûlante cachent un secret. Un sujet délicat traité avec finesse, de l'action et du suspense : impec !

La mort s'habille de blanc
Asmodée éditions - env. 200 F.

Soirée enquête

Vous avez toujours rêvé de participer à une enquête policière mais vous n'êtes ni flic ni assassin ? Dans ce cas, achetez cette boîte et organisez une vraie *murder party* ! Elle comporte absolument tout pour jouer et promet une soirée passionnante et étonnante.

Guillaume Sorel
Casterman - env. 80 F

Mother

Un jeune peintre torturé et tourmenté par une mère monstrueuse... Des planches presque dépourvues de texte, un dessin violent... Ce délire psychotique où se mêlent fantastique et folie s'avère être l'une des BD les plus bizarres du moment !

DVD

The Messenger

Quand Luc Besson part à la rencontre de Jeanne d'Arc : une aventure baroque, pleine de sang, de fureur et... de spiritualité ! Image et son se révèlent impeccables avec une gestion violente du 5.1. Attention, les sous-titres sont uniquement en anglais. Grandiose.

LES BONUS *Petite déception : un reportage retraçant vite fait la vie de Jeanne d'Arc et visiblement réservé aux incultes américains, la musique du film isolée, les biographies et le trailer. Et le making-of de 45 mn diffusé sur Canal+ alors ? Peut-être sur l'édition zone 2 ?*

■ Réal. Luc Besson ■ Columbia Pictures ■ zone 1 ■ son 5.1 et 2.0 ■ 2h35 ■ env 200 F.

La Momie

En 1926, une archéologue godiche et un aventurier à la recherche des richesses d'Égypte réveillent une momie maléfique. Doté de superbes effets spéciaux, d'un humour omniprésent, le combat de ces personnages truculents contre une effrayante momie arrive presque à la hauteur d'un Indiana Jones.

LES BONUS *Entre la genèse du personnage de la momie, l'excellente décomposition des effets spéciaux de cinq scènes du film, les trois extraits inédits, les infos sur l'Égypte, la biographie des acteurs et les bonus DVD-ROM (le site du film à consulter* off-line*), vous ne saurez plus où donner de la tête !*

■ Réal. Stephen Sommers ■ Gaumont Columbia Tristar ■ zone 2 ■ son : 5.1 (français) ■ 1h59 ■ env. 200 F.

DVD

Ninjaaaaaa !

Taxi 2 | Passage en trombe du grand écran au 17 pouces.

Pour info

- EDITEUR Ubi Soft
- DEVELOPPEUR Ubi Soft
- GENRE course de voitures
- SORTIE juin

Il est rare qu'un film français devienne un jeu sur nos PC. Mais lorsque le film en question s'appelle *Taxi* 2, que son succès est phénoménal et que l'enthousiasme des foules le transforme déjà en spectacle interactif, c'est le contraire qui serait étonnant !

■ **DANS LE VENT** L'étirement des véhicules et des objets du décor donne une impression de vitesse exceptionnelle.

D'accord, les fans de *Taxi 2* ont tendance à aller revoir le film deux ou trois fois, mais au bout d'un certain temps, il va leur falloir quelque chose pour tromper leur faim ou l'état de manque va s'installer ! C'est sans doute en pensant à ces malheureux qu'Ubi Soft a décidé de sortir une version jeu vidéo de ce *blockbuster* à la française. Au programme, bien sûr, des courses de folie dans les rues de Paris et de Marseille, mais les développeurs n'ont pas voulu s'arrêter en si bon chemin. Sur le modèle de Driver, Taxi 2 offrira, outre un mode Arcade classique (où l'on affrontera quand même le champion du monde des rallyes, Jean-Louis Schlesser, excusez du peu !), 13 missions suivant le scénario du film, missions que le joueur sera obligé de remplir dans l'ordre, sans pouvoir sauter du coq à l'âne !

Passe-moi la clé de 13 !

Outre les obstacles à éviter, on ne disposera que d'un temps limité pour terminer sa mission. Pire encore, si la célèbre 406 de Daniel dispose d'un « boost » impressionnant, qui apparaît sous la forme de gigantesques flammes jaillissant du pot d'échappement, en abuser vous fera littéralement exploser en mille morceaux ! Et attention à choyer votre voiture, car les surchauffes du moteur ou des chocs trop fréquents nuiraient gravement à sa santé ! Heureusement, le manuel du parfait petit bricoleur est fourni et la célèbre Peugeot ne gardera pas longtemps son aspect premier : au fur et à mesure que l'aventure avance, on pourra lui offrir six améliorations : des ailerons au *booster*, en passant par une carène incroyablement surbaissée pour mieux décoiffer les passants et ridiculiser la police. Avec les affreux ennemis japonais par-dessus le marché, on comprend aisément que Taxi 2 n'aura rien d'un jeu de course ordinaire ! Cet aspect « basique » du *soft* n'a pourtant pas été négligé non plus. Grâce à différentes astuces des développeurs (notamment les voitures et les décors alentour qui s'allongent lorsque vous les dépassez), l'impression de vitesse est proprement effrayante. D'autant plus effrayante que se tromper de direction est une cause d'élimination, ce qui pose un problème pour qui ne connaît pas Marseille (ou Paris)

■ **L'ŒIL AUX AGUETS** Ce tableau de bord vous donne aussi le temps restant pour accomplir la mission. Tâchez d'ouvrir l'œil.

Q&R

VALÉRIE BEAUFILS
Chef de projet

Rapprocheriez-vous plutôt Taxi 2 de Driver ou de Midtown Madness ?
Taxi 2 est un jeu unique ! Il est le premier à immerger les joueurs dans deux vraies villes françaises : Marseille et Paris. De plus, il est extrêmement réaliste parce qu'il est adapté du film du même nom. Les spectateurs retrouveront les Peugeot 406 et 306 Rallye reproduites fidèlement, les voix des deux comédiens principaux (Samy Nacéri et Frédéric Diefenthal) qui sont retournés en studio spécialement pour nous, et des scènes vidéo inédites. En terme de *gameplay*, on peut dire que le mode Missions de Taxi 2 se rapproche un peu de Driver car il faut réussir les missions en un temps limité et éviter la casse !

De quelle manière producteurs et réalisateurs se sont-ils impliqués ?
Luc Besson et Gérard Krawczyk ont suivi le développement du jeu de très près. Ils nous ont non seulement permis d'assister à quelques jours de tournage et de filmer en caméra numérique les véhicules sous tous les angles, mais ils nous ont aussi fourni le *script* du film et des scènes vidéo *rush*

TOURISME VIRTUEL Les Marseillais pourront se délecter du paysage – du moins avant que ne commence la mission.

sur le bout des doigts ! Heureusement, les panneaux de signalisation, non encore implémentés, pourront aider les pauvres néophytes perdus dans la cité phocéenne ! Interdit aussi de rouler à contre-sens ou de franchir les barrages ! Chez Ubi, on ne rigole pas avec la sécurité routière ! Les obstacles (caisses, barrages, etc., entièrement en 3D) seront difficiles à éviter à 240 km/h.

Où est la sardine ?

La reconstitution des villes est plutôt agréable à regarder, mais c'est hors des rues goudronnées que les graphismes ont été les plus soignés. Tous les Marseillais vont vibrer à la vue de leur Vieux Port et de la

À fond les ballons (de rouge)

Il n'y a pas qu'au cinéma ou dans les jeux que les conducteurs battent des records... Sur la route aussi, ils se distinguent, mais s'agit-il de records de vitesse ou de c..., euh, de bêtise ?

Samy Naceri n'est pas le seul à battre des records ! D'après les archives de la Sécurité routière, le chauffard le plus rapide jamais chronométré en France faisait du 235 km/h – impossible de savoir avec quel genre de voiture ! Autre record peu enviable, celui de l'alcoolémie, qui avoisinerait les 10 grammes d'alcool dans le sang, toujours selon les mêmes sources. Enfin, moins dangereux pour la vie des autres, le record de vitesse sur piste par un véhicule à moteur est de 696,3 km/h. Quels petits joueurs dans Taxi 2 !

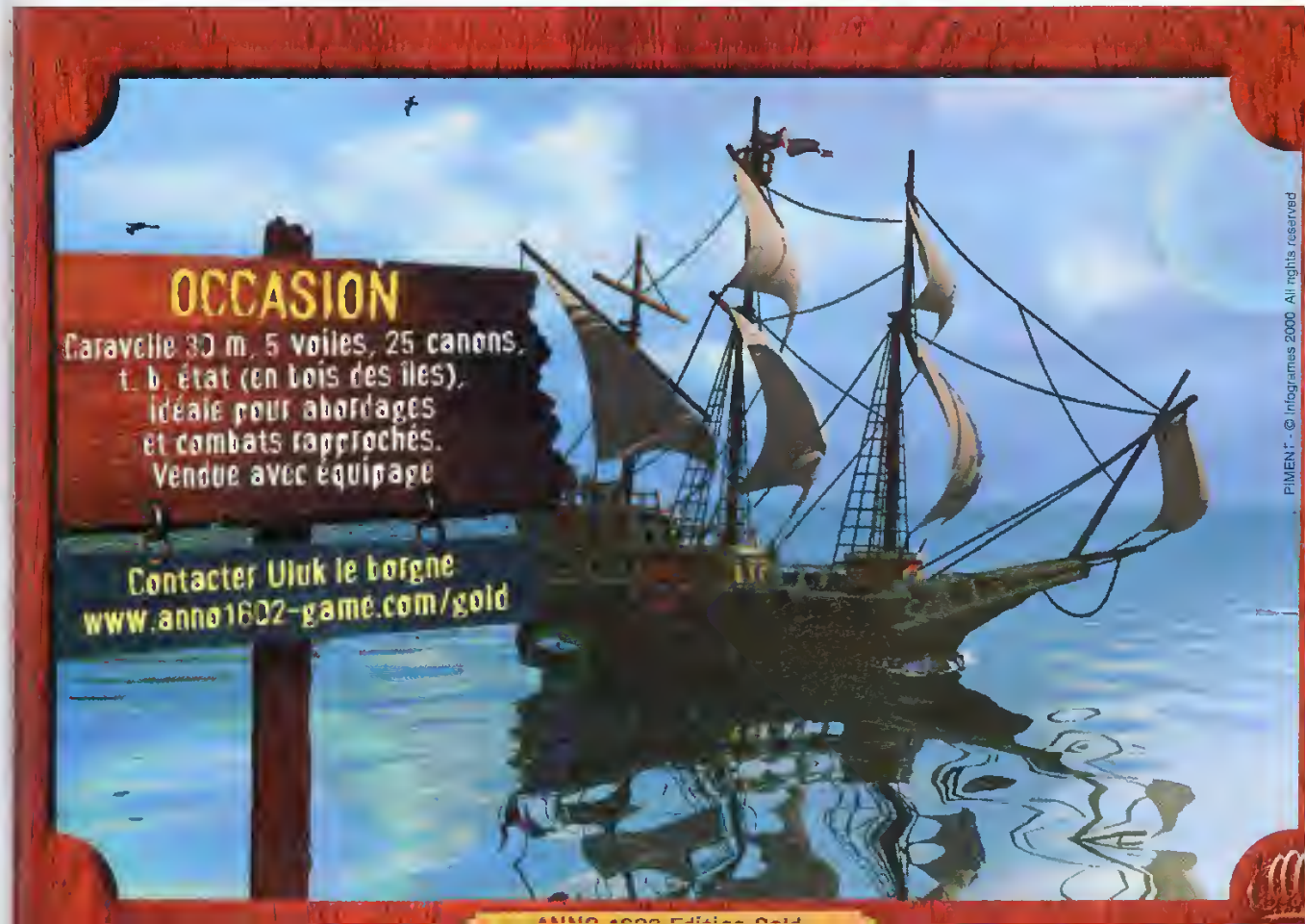
NUITS CÂLINES Dans cette version « précoce », les scènes de nuit sont très belles et l'action au rendez-vous !

Méditerranée qui scintille sous le soleil, et pour une fois, les arbres n'ont pas l'air de planches toutes plates en 2D. Les phases de conduite de nuit sont également assez belles, et pour une fois, la zone d'éclairage des phares est un tout petit peu réaliste. Pour l'instant, la seule réserve que l'on peut faire sur le jeu réside dans le contrôle de la voiture, raide et assez peu vraisemblable. Mais gageons que ce défaut sera vite corrigé, tout comme les nombreux *bugs* graphiques qui encombrent encore l'écran. Impossible aussi de juger de l'intérêt de la partie Aventure, puisque la version actuelle nous fait sauter d'une mission à l'autre par simple choix, sans prendre en compte les objectifs. Dommage également qu'aucun mode Multijoueur ne soit prévu... Se tirer la bourre, à 250 dans les rues de Paris, voilà qui aurait été impressionnant. Enfin, les cinématiques ne sont pas encore présentes et c'est fort dommage ! En effet, comme, pour les vrais fans, un bonheur n'arrive jamais seul, les cinématiques entre les missions seront remplacées par des extraits inédits du film. Le jeu vidéo est vraiment le paradis des fétichistes... ■

- Rémy Goavec

■ **QUARTIERS CHAUDS** Cette visite de Marseille *by night* à fond la caisse fera froid dans le dos aux pilotes les plus accomplis.

■ **TÔLE FROISSÉE** Dans Taxi 2, attendez-vous à vivre des carambolages hors du commun. Espérons que les dommages seront visibles sur la voiture...



Station keeper

Startopia | Devenez le P.-D.G. d'une colonie spatiale aux habitants très très... spatiaux !

■ **GREASE** Parmi les inconfournables pour retenir vos visiteurs, la boîte de nuit intergalactique ! La musique *alien* est fournie avec la boule à facettes.

Les *softs* de gestion se suivent mais heureusement, les créateurs font preuve d'assez d'imagination pour qu'ils ne se ressemblent pas ! Startopia va être un nouvel exemple de ce que peuvent faire les Anglais quand ils s'autorisent tous les délires. Préparez vos scaphandres !

Apparemment, « squatter » est une profession d'avenir ! Nous sommes dans une galaxie très lointaine, à une époque indéterminée. Une guerre galactique vient d'avoir lieu (sans doute autour d'une question de taxes commerciales...) et a laissé pas mal de débris en tout genre flottant dans l'espace. Débris parmi lesquels on trouve d'énormes stations spatiales en forme d'anneau, encore totalement opérationnelles, en fait, de véritables mines d'or pour un petit *alien* ambitieux ! La *start-up* du futur ne vendra pas des tartes aux pommes aux enchères sur Internet, elle tentera de résoudre le plus terrible problème de la galaxie : la crise du logement ! Dans Startopia, donc, vous commencerez par vous emparer d'une station spatiale abandonnée, puis vous devrez vous servir de vos crédits d'énergie pour commencer à l'aménager. Quand vos portes seront ouvertes, des voyageurs de l'espace commenceront à affluer dans votre petite station. À vous de savoir les retenir en leur aménageant des lieux de plaisir divers (restaurants, chambres confortables, plantes érogènes, etc.) et surtout en recréant leur environnement familier. Certains se complairont au milieu de simili planètes volcaniques, pleines de roches et de lave, d'autres vous demanderont de leur construire des mini-palais au luxe babylonien, d'autres encore, véritables babas cool de l'espace, ne s'épanouiront qu'au contact de la verdure et des gentils petits animaux qui gambadent sous les

Pour info

- EDITEUR Eidos
- DEVELOPPEUR Mucky Foot
- GENRE gestion-stratégie
- SORTIE été 2000

■ **RANÇON DU SUCCÈS** Si vous devenez un hôtelier des étoiles à succès, attention à la surpopulation !

■ **SAVANTS FOUS** Les esprits fordus de Mucky Foot ont imaginé des machines particulièrement délirantes pour leur petite station !

Clients difficiles

EXIGEANTS Vous allez vous retrouver face aux *aliens* les plus délicats de la galaxie !

C'est vrai, quoi, ils poussent un peu vos clients de Startopia ! Reconstitution de leur habitat naturel (de la forêt luxuriante aux décors volcaniques ravages), aménagement de lieux de plaisir spécialement adaptés, discothèques qui passent les derniers tubes *alien* à la mode . Gérer une station spatiale chic n'est pas de tout repos ! Heureusement pour eux, Will Smith et Tommy Lee Jones n'avaient pas autant de problèmes dans *Men in Black* ! Une tasse de café, une console d'aiguilleur du ciel, voire même un job de prof de maths, et hop ! leurs clients étaient heureux ! Dites, on pourrait pas échanger ?

Q&R

GARY CARR
Directeur artistique

En voyant Startopia, tout le monde doit vous parler de Dungeon Keeper ?
Oui et honnêtement, au début ça nous a énormément surpris ! Ici, à Mucky Foot, nous sommes presque tous des anciens de Bullfrog, mais aucun d'entre nous n'a jamais travaillé sur un Dungeon Keeper !

Quel est le défi le plus difficile à relever sur Startopia ?
Très clairement, l'interface ! Nous voulons offrir aux joueurs plein de possibilités pour construire leur station, essayer d'influencer leurs créatures, vaincre les autres possesseurs de stations spatiales, ou tout simplement construire la plus belle base de la galaxie : mais sans interface simple, le jeu ne vaudra rien

Quelle est la part de l'humour dans Startopia ?
Énorme ! Nous n'aimons pas du tout les simulateurs de gestion trop ternes, sans imagination. Dans Startopia, nous allons multiplier les clins d'œil, à *Star Wars* et *Star Trek* bien sûr, mais aussi des choses plus étonnantes comme Quake et Magic Carpet ! Certaines de nos petites provocations vont même faire grincer quelques dents, et on adore ça !

Négligez trop l'âme de vos créatures et leurs corps finiront par en souffrir. Une petite crise de foi, mes frères ?

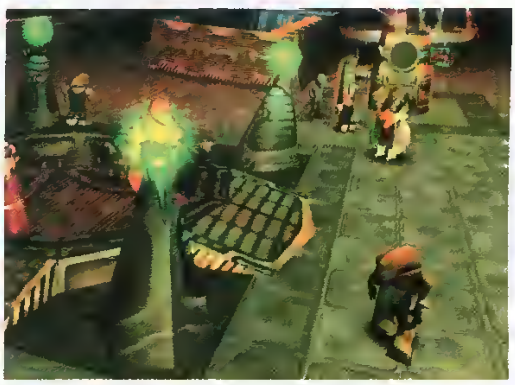
■ **JARDIN DES DÉLICES** Cette créature aux multiples langues envoie vos concitoyens au septième ciel !

frondaisons. Bien sûr, le moral de vos créatures (qui se divisera en Corps, Âme et Esprit) influera sur votre réussite, et il faudra déployer des talents de diplomate pour arriver à faire cohabiter certaines espèces entre elles. Comment, cela vous rappelle quelque chose ? En effet, ceux d'entre vous qui ont déjà joué à Dungeon Keeper risquent de trouver quelques similitudes avec ce célèbre simulateur d'esprit du mal – les fondateurs de Mucky Foot sont tous d'anciens employés de chez Bullfrog, ceci explique peut-être cela !

Les donjons dans l'espace

Comme dans Dungeon Keeper, vous devrez vous montrer le meilleur hôte du monde afin de retenir vos précieux invités et employés, non pas tant pour établir votre supériorité militaire sur vos voisins (encore que cet aspect des choses ne soit pas négligeable) que pour vous enrichir de façon honteuse. Quand les créatures s'installent chez vous, vous avez deux solutions. Ou bien vous les embauchez pour vous aider à entretenir votre station, ou bien vous les laissez s'installer comme résidents, et vous allez vous répandre en efforts surhumains pour que leur présence vous fasse amasser le plus d'énergie possible. Le tout étant bien sûr qu'ils vous en fassent plus gagner que vous n'en dépensez... Même si les développeurs ont quitté la maison mère, on retrouve dans Startopia tous les ingrédients qui ont fait le succès des *softs* de gestion *made in* Bullfrog. L'imagination au pouvoir (attendez de voir des salles délirantes comme celles de l'arbre à plaisir), l'humour omniprésent (les amateurs de science-fiction penseront souvent, entre autres, au « Guide du routard intergalactique ») mais aussi le soin apporté aux graphismes, trop souvent négligés dans ce type de jeux. La 3D, qui n'est pas sans rappeler celle de Quake III ou Messiah, est absolument superbe, et une réalisation impeccable permet de naviguer à toute vitesse dans l'immense station spatiale. Et pour les allergiques à la gestion pure, Startopia inclura également un aspect stratégique par le biais de missions à accomplir et d'ennemis à combattre. Bref, pour peu qu'ils arrivent à nous bricoler une interface sympathique et que l'intelligence artificielle tienne ses promesses, la galaxie n'a pas fini de rigoler ! ■

- Rémy Goavec



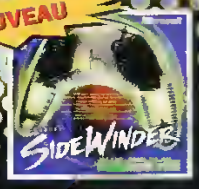
■ **ROCKY 2000** Comme dans Dungeon Keeper, vous pouvez utiliser l'arène pour distraire vos créatures et améliorer vos combattants.

LE SIXIÈME SENS DES MORDUS DE L'ECLATE !

Microsoft SIDEWINDER®

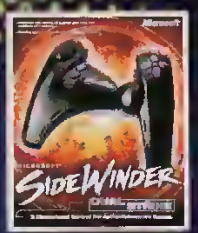
GAME PAD PRO

NOUVEAU



GAME PAD PLUG & PLAY

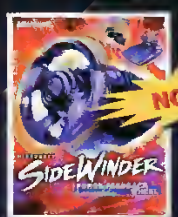
FORCE FEEDBACK PRO



DUAL STRIKE

PRECISION PRO

NOUVEAU



FORCE FEEDBACK WHEEL USB

FREESTYLE PRO

SIDEWINDER

PARTENAIRE DE LA 8ème CÉRÉMONIE DE REMISE DES 4 D'OR

Microsoft

www.microsoft.com/france/products/accessoires/

Invasion Los Angeles !

À l'occasion de cette nouvelle édition de l'Electronic Entertainment Expo, le plus grand salon dédié aux jeux vidéo, tout le milieu s'était donné rendez-vous à Los Angeles (450 exposants et plus de 2 500 produits présentés). Impensable donc de couvrir l'E3 de manière exhaustive mais pas impossible de vous en faire découvrir l'essentiel...

UNE LUEUR D'ESPOIR

Halo | Bungie Software donne une grande claque au jeu d'aventure-action.

Pour info

- EDITEUR Take-two Int.
- DÉVELOPPEUR Bungie Software
- GENRE aventure-action
- SORTIE septembre

S'il n'a rien d'une nouveauté – nous vous en avions parlé en décembre – Halo n'en demeure pas moins l'un des produits les plus attendus du milieu. Les fantastiques vidéos de ce jeu d'action en 3D présentées à l'E3 nous l'ont rappelé. Et nous, quand on aime, on partage...

La survie de l'espèce humaine passe par l'expansion. C'est en suivant cette philosophie que notre empire interstellaire s'est bâti. Progressivement, huit mondes ont été approchés puis colonisés. Oh, bien sûr, « empire » était sans doute un bien grand mot, un peu pompeux, pour désigner des bases encore naissantes et fragiles. Mais nous étions optimistes quant à leur développement : l'Humanité partait à la conquête de l'univers.

Quelle naïveté ! Nous avons rapidement découvert que c'est aussi par l'expansion qu'arriverait notre mort lorsque notre chemin a croisé celui de la Convenant. Cette alliance de peuples extraterrestres unis par une même religion a en quelques semaines dévasté avec une sauvagerie incompréhensible nos avant-postes avant de mettre le cap sur notre planète mère : la Terre. En désespoir de cause, nous avons tenté de détourner leur attention en les lançant à la poursuite de l'un de nos vaisseaux de guerre et cela a marché. Pourquoi avais-je choisi de faire partie de l'équipage, je l'ignore. Ce que je sais, c'est que nous les avons entraînés aussi loin que possible, mais aujourd'hui, c'est fini. L'épave qui nous servait de navire s'est écrasée sur une étrange planète : un anneau artificiel de 16 000 km de diamètre nommé Halo. Désormais, le choix est simple : vaincre ou mourir.

Ne vous trompez pas, Halo n'a rien d'un jeu de stratégie en temps réel. Même s'il intègre des éléments de tactique et d'aventure, il s'agira avant tout d'un jeu d'action. Dans la peau d'un soldat humain, vous devrez

LE LASER À COUPER LE BEURRE Techniquement, l'Alliance est bien plus avancée que l'Empire. Mais vous pourrez récupérer leurs armes.

livrer une véritable guérilla face à un adversaire extrêmement puissant et en surnombre. Oubliez les assauts frontaux, il faudra ici privilégier les actions rapides et discrètes, botter le cul des *aliens* et être parti avant qu'ils ne se soient retournés (beep-beep). Apparemment, il sera possible de passer d'un soldat à un autre (de la même équipe) lorsque plusieurs sont présents.

Pas de temps mort

Plus fort encore, vous pourrez par exemple *sniper* deux *aliens* et prévenir que la zone est libre pour l'atterrissage de vos coéquipiers. Au programme des missions : infiltration, sabotage, *snipe*, vol de technologie, etc. Et tout cela s'enchaînera de façon continue puisque aucune interruption (pas d'écran de chargement, ni de « fin de mission ») n'aura lieu. Une tâche difficile qui vous obligera à utiliser au mieux les opportunités qui se présenteront.

PAR ICI LA SORTIE Quel que soit l'endroit où vous allez (bases comprises), il n'y aura aucun écran de chargement. À l'instar d'un Soul Reaver, le jeu chargera constamment les décors.

PULL ! Les vaisseaux *alien* volent vite, mais moins que ma roquette. Dommage pour eux.

Vous pourrez emprunter n'importe quel véhicule pour vous balader sur Halo.

Car l'une des grandes forces du bébé de Bungie réside dans la vraisemblance de son monde et le degré d'interaction avec l'environnement. Deux éléments essentiels au concept d'improvisation. Ainsi, vous pourrez emprunter n'importe quel véhicule (Jeep, tanks, *jets alien*) ou armes pour vous balader à la surface, dans les cieux, sur l'eau ou encore dans des bases. Les développeurs annoncent des modèles physiques hyper réalistes (tant pour les personnages que pour les objets), une intelligence artificielle convaincante (certains adversaires préféreront se rendre plutôt que se battre), une gestion poussée du climat ainsi qu'une faune et une flore criante de vérité (on croise des groupes d'animaux qui se baladent ou boivent). Autant d'éléments qui semblent au rendez-vous d'après les vidéos.

Autre qualité qui risque de séduire bien des joueurs : le mode Réseau. Celui-ci nécessitera un véritable travail

ENGEANCE DE PROTOSS ? Les *aliens*, magnifiques, trahissent un léger air de famille avec les Protoss de Starcraft. Malheureusement, on ne pourra les incarner qu'en mode Multijoueur.

HOME, SWEET HOME Les bases sont gigantesques et, une fois repéré, la fuite devient très difficile.

■ **ÇA GRIMPE SEC** En réseau, les modes Capture de drapeau et Roi de la colline seront présents, histoire de varier les plaisirs.

■ **SANS QUEUE NI TÊTE** Cette bande transparente que vous apercevez à l'horizon n'est autre que le monde sur lequel vous êtes. On dirait que les auteurs apprécient le ruban de Möbius.

d'équipe, notamment lors des phases de conduite avec par exemple un chauffeur, un copilote armé d'un bazooka et un canonnier. Il sera aussi possible d'incarner les *aliens* lors de gigantesques conflits impliquant 64 participants.

Vous l'aurez compris, sur le principe, Halo s'annonce particulièrement ambitieux. Pourtant, la confiance règne et il y a une bonne raison à cela. C'est que le moteur du jeu, déjà largement avancé, est tout bonnement hallucinant. Au premier coup d'œil, on pense à une cinématique pré-calculée mais il faut rapidement se rendre à l'évidence : il s'agit bel et bien du jeu. Le luxe de détails dont bénéficient les personnages, les véhicules et les décors laissent pantois. Entre la qualité des textures, les effets de reflets, de transparence ou encore le *lens flare*, vos cartes vidéo vont réellement donner le meilleur d'elles-mêmes. Et les animations ne sont pas en reste. Il faut voir les extraterrestres se mouvoir, les roues de votre buggy s'aplatir indépendamment les unes des autres ou le conducteur bouger au rythme des chocs de la Jeep pour réaliser le boulot fourni par les programmeurs. Côté son, Bungie a opté pour des thèmes à consonance symphonique dans la veine de Homeworld et le résultat est magnifique. Intérêt ou réalisation, Solo ou Multijoueur, quel que soit l'angle sous lequel on l'aborde, Halo s'annonce grandiose et l'attente insupportable, alors pitié, messieurs les développeurs, respectez vos *plannings* et donnez-nous notre cadeau de Noël en septembre. ■

-Frédéric Dufresne

■ **HISTOIRES DE TRIBUS** C'est en réseau que Halo montrera son potentiel, avec des véhicules nécessitant plusieurs pilotes.

"LA FORCE EST AVEC EUX ON NE PEUT PAS LUTTER." GEORGES. L
★★★
"CE JEU POURRAIT RELÉGUER LES FILMS AU NIVEAU PRÉHISTORIQUE." STEVEN. S
★★★
"SI LES JEUX DEVENAIENT TOUS DES FILMS, LE CINÉ IRAIT DROIT AU BÛCHER!" LUC. B
★★★★
"C'EST LE JEU QU POURRAIT FAIRE COULER LE CINÉMA." JAMES. C
★★★
StarLancer
PAR ERIN et CHRIS ROBERTS LES CRÉATEURS DE WING COMMANDER et de PRIVATEER
Dans la peau d'un pilote du 45e escadron du Vieux Continent, vous devrez combattre la coalition de l'Est pour prendre le contrôle du système solaire. Ce simulateur de combat spatial combine habilement une intrigue digne d'un film de guerre et un moteur 3D d'exception. STARLANCER vous plonge au cœur d'une aventure incroyable. Tellement incroyable qu'on oublierait presque que tout ceci n'est qu'un jeu.
SORTIE EN MAI 2000
Jusqu'où irez-vous ?®
Microsoft
www.microsoft.com/france/jeux/starlancer

LA VICTOIRE EN RAMPANT

Commandos 2 | Mettez fin à la Seconde Guerre mondiale sur la pointe des pieds !

Pour info
- EDITEUR Eidos
- DÉVELOPPEUR Pyro Studios
- GENRE infiltration
- SORTIE fin 2000

Voilà déjà plusieurs mois que Pyro Studios nous fait rêver depuis l'Espagne avec leurs annonces sur Commandos 2. Il a pourtant fallu aller jusqu'à Los Angeles pour en savoir un peu plus, et surtout avoir quelques images supplémentaires. Derrière les lignes ennemies, en fait...

Pour réussir, il faudra faire appel aux compétences de tous les personnages !

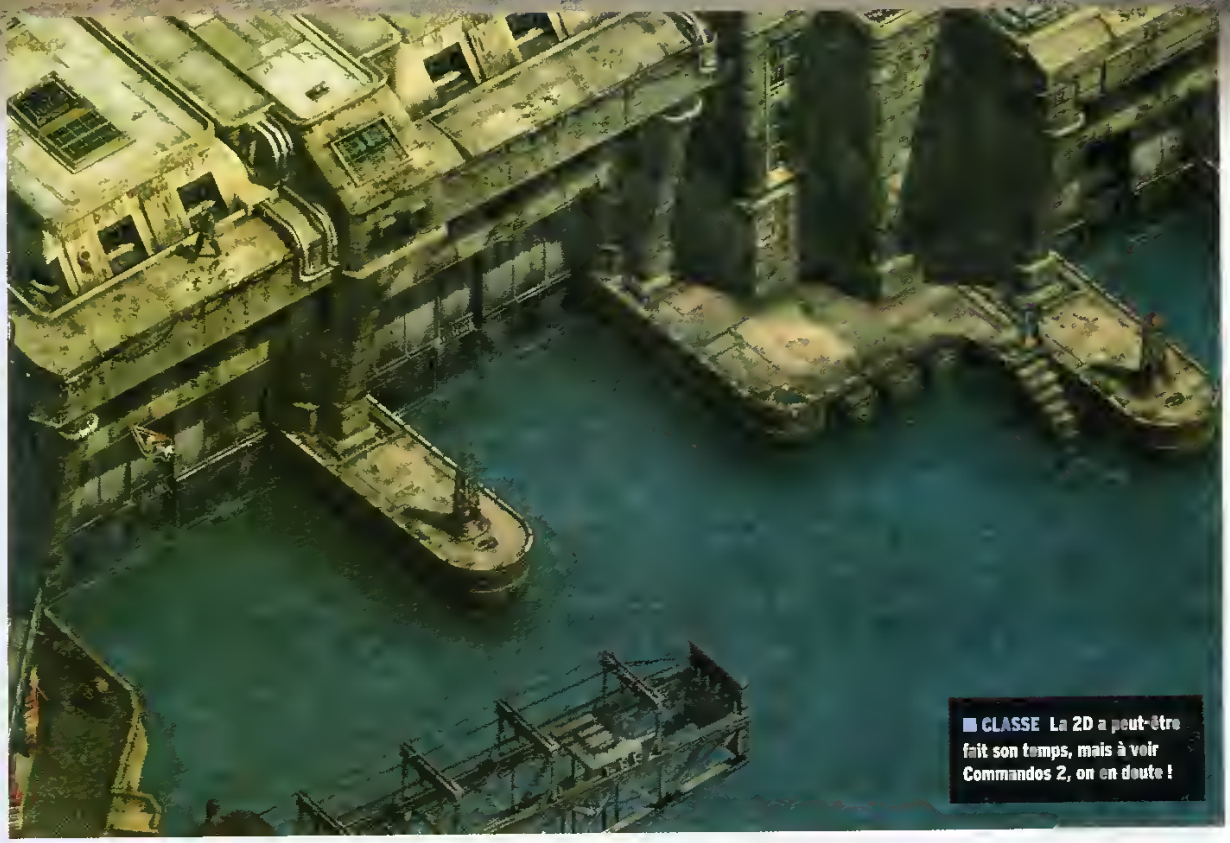
C'est sans doute pour nous mettre déjà dans le bain que Pyro Studios et Eidos nous ont obligés à aller si loin pour revoir Commandos 2. En effet, tels de véritables James Bond avant l'heure, nos baroudeurs mal rasés vont faire beaucoup de chemin pour se glisser « derrière les lignes ennemies » ! Les missions révélées au cours de l'E3 vont emmener les apprentis saboteurs des frimas du grand Nord (où il faudra s'introduire dans un immense complexe sous-marin, brrrr...) à la chaleur humide des jungles du Sud-Est asiatique (dans une prison ressemblant comme une sœur à celle du *Pont sur la rivière Kwaï*) en passant par un porte-avions, le Q.G. de l'armée japonaise et, les bunkers du mur de l'Atlantique, le jour même du débarquement...

Il est à signaler que le rythme de l'action semble s'être cruellement accéléré depuis la dernière fois. Plus personne ne pourra faire semblant de croire que Commandos est un jeu de stratégie au tour par tour ! Quant aux personnages, ils bénéficient d'une animation extrêmement réaliste. Les mouvements de chacun sont différents selon ses spécialités : le voleur saute à travers une fenêtre, le Béret vert escalade, etc.

Dream Team

Les volontaires seront toujours à la tête d'une équipe de spécialistes de la lutte armée aux compétences plus que jamais complémentaires. En effet, alors que dans le premier Commandos, certains

■ PRISONER OF ICE Les étendues arctiques donneraient presque un aspect lovecraftien à Commandos 2 !



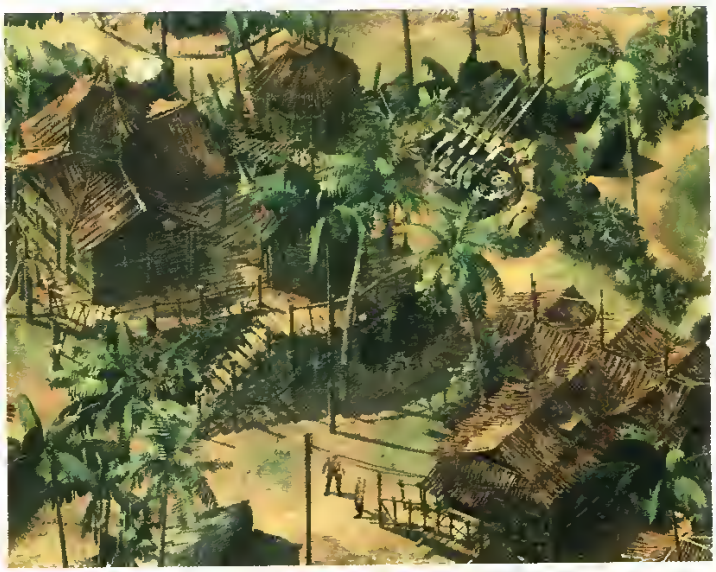
■ **CLASSE** La 2D a peut-être fait son temps, mais à voir Commandos 2, on en doute !

joueurs confiaient quasiment toutes les missions à leur personnage préféré (l'artificier, notamment), ici, nombre de missions ne pourront être réussies qu'en faisant appel à tous les spécialistes. Ainsi, seul l'espion pourra se faire passer pour un soldat allemand, tandis que les charmes de la belle Natacha (Mata Hari de l'équipe) seront indispensables pour amener nos vicieux ennemis jusque dans le piège qui leur aura été tendu. Autre scoop de taille, tous les véhicules présents à l'écran seront utilisables par nos commandos (qui pourront même en voler, les vilains sauvageons !) même si le cas de l'éléphant n'a toujours pas été tranché à l'heure où nous imprimons... Les fanatiques (ils sont nombreux) de l'imagerie de la Seconde Guerre mondiale se réjouiront d'apprendre que ces véhicules (ainsi que les armes et uniformes) ont été reconstitués avec un soin confinant à la maniaquerie. Enfin, comme on ne change pas une formule qui gagne, les missions du mode Multijoueur seront calquées sur les missions Solo et se joueront en Coopératif - la première bévue d'un des joueurs faisant perdre tous ses copains (on va encore se faire des amis). La possibilité de créer un site dédié à Commandos 2 sur Internet a été évoquée mais chut ! À force de se mettre dans la peau de terribles guérilleros, nos amis de chez Pyro ont attrapé la manie du secret. Soyons donc discrets et attendons encore quelques mois pour en savoir plus. ■

- Rémy Goavec

Pôle nord, mer de Chine, Japon... Nos héros se changent en globe-trotters !

■ **POLYVALENCE** Tous les véhicules de Commandos 2 seront utilisables, mais nous n'avons pas pu essayer l'éléphant !



■ **ACHTUNG! VERBOTEN!** Certaines missions complexes vont élever le sabotage au rang des Beaux-Arts ! Si vous aimez tout faire sauter, vous êtes parti pour des heures de bonheur !

COUP DE JEUNE

Escape from Monkey Island | Guybrush Threepwood est de retour... Et en 3D !

■ DIVORCE EN PRÉVISION ? Eh bien non, les relations entre Guybrush et Elaine sont au beau fixe.

Après avoir connu la 2D classique et le style dessin animé, la série de jeux d'aventure la plus célèbre au monde (Monkey Island, pour ceux qui ne suivent pas) s'apprête à passer à la 3D. Les développeurs vont pouvoir utiliser à bon escient l'expérience qu'ils ont acquise sur Grim Fandango !

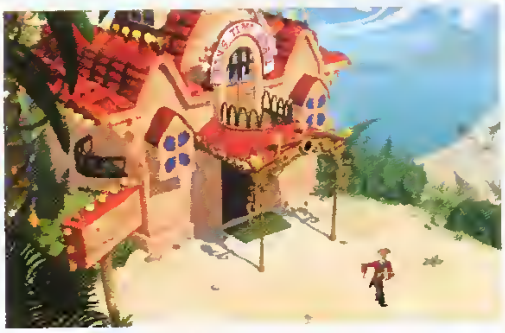
Pour info

- EDITEUR LucasArts
- DÉVELOPPEUR Ubi Soft
- GENRE aventure
- SORTIE octobre

Pour ce quatrième *opus*, les développeurs de LucasArts ont en effet utilisé la seconde génération du moteur 3D de Grim Fandango. Le personnage de Guybrush Threepwood a donc subi un passage à la 3D, passage lui séant à ravir puisqu'il semble avoir rajeuni de plusieurs années (mais quel âge a-t-il maintenant ?). Allez savoir s'il y a un lien de cause à effet mais notre héros pourra désormais courir à travers les décors.
Ces derniers, contrairement à ceux de Grim Fandango qui utilisaient une palette de couleur basée essentiellement sur le noir et le blanc, sont très colorés. Aucun doute, le passage à la 3D est réussi et on retrouve l'ambiance graphique de Monkey Island immédiatement. Côté scénario, ce quatrième volet reprend l'histoire où elle s'était arrêtée dans le dernier épisode. Ainsi, alors que Guybrush et Elaine rejoignent Melee Island après leur lune de miel, ils découvrent que cette dernière a été déclarée morte et que les autorités s'apprêtent à raser leur maison. En rétablissant la vérité, vous vous retrouverez embourbé dans une histoire bien plus rocambolesque.

■ CÉLÉBRITÉ Les facéties de Guybrush semblent tellement reconnues qu'un Planet Threepwood lui a été consacré.

■ **CONNAISSANCE VAUDOU** Devinez à qui appartient cette maison ? À Lady Vaudou, bien sûr !



■ **ATHLÈTE ACCOMPLI** Notre pirate préféré pourra désormais courir à travers les décors... Vive le progrès !

■ **CURE DE JEUNESSE** Avouez que depuis le temps qu'on joue à la série des Monkey Island, on imaginait Guybrush un peu plus vieux !

Coup de théâtre, si l'immonde Le Chuck fera une apparition, il ne sera pas votre principal ennemi, un promoteur défiant tous les pirates des alentours tenant ce rôle. Escape from Monkey Island reprendra les bases des jeux d'aventure classiques. Vous devrez donc visiter de nombreux lieux (plusieurs îles et de nombreux intérieurs splendides), discuter avec un nombre de personnages impressionnant (par un système de dialogue à choix multiple) et gérer un inventaire (désormais en 3D, vous permettant de tournoyer autour d'un objet et d'y découvrir de petits détails).
L'interface sera extrêmement intuitive puisqu'en vous positionnant devant un objet ou un personnage d'intérêt, une liste d'actions vous sera proposée.
Les énigmes, quant à elles, seront dans la lignée des précédents épisodes et vous devrez à nouveau trouver assez d'argent pour acheter un bateau et employer un équipage. Mais, une fois de plus, Escape from Monkey Island tirera sa force de l'humour. La séquence d'intro donne d'ailleurs le ton. Vous y voyez Guybrush attaché au mât d'un bateau pirate, l'air très serein, pendant qu'Elaine se débarrasse d'une trentaine de pirates attaquant leur vaisseau. Bref, Guybrush est toujours aussi nul ! Les dialogues seront aussi ironiques et acerbes qu'avant et on retrouvera de nombreux jeux à base d'insultes tels que les combats à l'épée.
À première vue, Escape from Monkey Island dispose donc de tous les atouts pour devenir un incontournable du jeu d'aventure. ■

- Sébastien Tasserie

LA COLÈRE DES DIEUX

Black & White | Les mégalomanes vont enfin pouvoir accéder à la divinité !

MÈRE POULE Pour bien éduquer vos créatures, il faudra les prendre au berceau. Êtes-vous prêt à bercer un tigre de 10 mètres ?

Les salons sont entre autres l'occasion de revoir les jeux qui nous avaient fait rêver il y a un an et qui ne sont toujours pas sortis ! Dans cette catégorie, la star n°1 était incontestablement Black & White, qui devrait bientôt faire de nous des divinités (virtuelles, bien sûr).

Difficile dans un salon comme l'E3, hanté de journalistes fourbus et de professionnels blasés, de vraiment « créer l'événement ». C'est pourtant le tour de force qu'a réussi Peter Molyneux, créateur de jeux aussi mythiques que Populous, Magic Carpet ou Dungeon Keeper, lors de la démonstration de Black & White. À peine celle-ci avait-elle commencé qu'une bonne centaine de personnes se massaient autour de l'écran, pour apercevoir de vagues images d'un des jeux les plus attendus du moment – et pour une fois, ce n'est pas une exagération facile ! Pour ceux qui prendraient l'histoire en cours, Black & White, créé par l'équipe de Lionhead (au sein de laquelle on trouve une autre légende vivante du milieu, Steve Jackson, auteur des meilleurs « Livres dont vous êtes le héros »), est un jeu de stratégie d'un genre totalement inédit. Situé sur un monde parfaitement imaginaire, nommé Éden, il vous met en toute simplicité dans la peau d'un dieu quelques jours après sa création. Ce monde est le vôtre, et il vous appartiendra de l'orienter dans le sens que vous désirez – le bien ou le mal, le chaos ou l'harmonie, la guerre ou la paix.

ARC EN CIEL La tortue géante, tant qu'elle reste du côté du Bien, est extrêmement sympathique. Je la prends, et pas question de la laisser passer du côté obscur !

Pour info
- ÉDITEUR Electronic Arts
- DEVELOPPEUR Lionhead
- GENRE stratégie
- SORTIE septembre

FEU OU CIEL Les combats n'ont pas lieu que par créatures géantes interposées, la magie est bien présente. Admirez ici comment faire griller tout un village en quelques secondes.

Pour vous y aider, vous disposez de quatre instruments différents, dont l'un est une créature qu'il vous faudra élever comme votre propre rejeton (allaitement non compris). Selon l'éducation que vous lui donnerez, votre bébé se tournera ou vers le bien (White), aidant la population humaine à se développer, ou vers le mal (Black), ce qui fera de lui un redoutable instrument de destruction et de peur pour la population.

Mais tout se complique très vite. Vous allez vous retrouver opposé à des divinités concurrentes, dont le but est le même que le vôtre : devenir le dieu unique d'Éden (boulot assez peinard, finalement). Cette rivalité va bien sûr entraîner des combats épiques non seulement entre vos gigantesques créatures, mais aussi au moyen de sorts dévastateurs, qui risquent de perturber quelque peu la vie de vos pauvres fidèles ! L'évolution des créatures (et des populations qu'elles

■ CALME AVANT LA TEMPÊTE Un gentil tigre géant qui veille sur une vallée paisible... Ça ne durera pas !

influencent) est si importante dans le jeu qu'on se demande souvent si l'on a réellement affaire à un jeu de stratégie ou bien à un gigantesque jeu de rôle, aux dimensions d'une planète (zut, je vais donner des idées aux rôlistes mégalos...).

Les quêtes que vous devrez résoudre avec vos géants seront pourtant largement orientées gestion-stratégie, et vous forceront à trouver le meilleur moyen d'améliorer la vie quotidienne de vos créatures,

Selon son éducation, votre créature se tournera vers le bien ou le mal.

ou d'étendre leur emprise (et donc la vôtre) sur le monde. La réussite de ces quêtes orientera toute la suite du jeu, qui ignore totalement les adjectifs « linéaire » et « simpliste » !

Il sera en outre possible de forger des alliances (forcément temporaires), aspect d'autant plus indispensable que Black & White sera jouable en réseau (le contraire eût été impardonnable), sur Internet comme en réseau local. Le jeu présenté est déjà superbe et son animation parfaite. Si l'interface est à la hauteur, sa sortie devrait rester une date décisive dans l'histoire du jeu vidéo, à l'égal d'un Civilization en son temps ! ■

- Rémy Goavec

■ PROTECTEUR Un loup bipède géant qui vous couve d'un regard affectueux... Vous n'en avez jamais rêvé, vous ? Ben en fait... moi non plus.

■ CHOC DES TITANS Le combat de boxe entre deux géants de 30 mètres promet d'être épique !

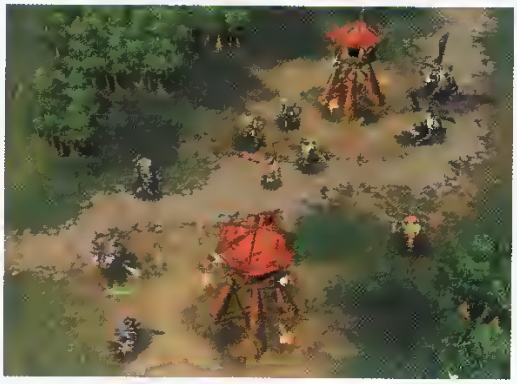
L'ESSENCE DE L'ELFE

Warcraft III | On oublie tout et on reprend depuis le début !

Pour info
- EDITEUR Havas
- DÉVELOPPEUR Blizzard
- GENRE stratégie
- SORTIE décembre 2000

Il existe sur terre des Élus : entendez des personnes comme vous et moi, qui ont eu l'insigne honneur de pouvoir jouer à l'un des jeux qu'attendent, fébriles et baveurs, des millions de fans. Je parle des gens qui ont joué à Warcraft III et qui s'en vantent !

Imaginez-vous devant un PC sur lequel tourne Warcraft III, l'un des jeux les plus attendus de tous les temps !



AAAOUUUUUUUUHHH ! En haut à droite de la photo, on peut apercevoir le grand retour des orcs qui chevauchent des loups noirs.

Le métier de journaliste n'est décidément pas facile tous les jours. Oh bien sûr, il est fait de joies et de réjouissances ludiques, mais il est aussi fait de déceptions et de douleurs ! Imaginez-vous effectivement devant un PC sur lequel tourne Warcraft III, l'un des jeux les plus attendus de tous les temps, à moitié en transe, le cœur à 150 battements/seconde. Imaginez que vous puissiez même y jouer, mais pas trop longtemps, vous n'êtes pas tout seul (pensez un peu aux autres quoi !)... Imaginez ensuite qu'après avoir découvert l'essence même d'un hit furieux, les yeux hors de la tête, vous soyez obligé de rentrer bien gentiment chez vous en attendant patiemment qu'on vous envoie une version jouable... C'est bel et bien ce qui est arrivé aux malheureux qui ont vu tourner et/ou qui ont joué à Warcraft III à l'E3, chez Blizzard ou à l'E.C.T.S. en septembre dernier. Bref, une torture que l'on ne souhaite pas, même à son pire ennemi - on sait qu'il sera ensuite trop dur de tenir des mois (des années ?) sans y jouer !

C'est pourtant bien l'effort surhumain qu'il faudra accomplir : tenir jusqu'à la fin de l'année (et peut-être après) avant de pouvoir goûter aux joies de la stratégie

BANDE DE BLEUS Les humains sont toujours facilement identifiables grâce à leurs couleurs : argent et bleu.

■ WAOUSH ! Les sorts bénéficient d'effets visuels particulièrement décapants.

■ CHAUD DEVANT Les dragons sont désormais montés par des « cavaliers » qui seront peut-être dissociables de leurs montures !

3D *new look* en provenance de chez Blizzard.
Si au départ, la partie rôle devait être très développée, avec des quêtes à accomplir et un aspect aventure très prononcé, les développeurs ont récemment décidé de laisser tomber. Finalement, Warcraft III sera réalisé dans la plus pure tradition du genre, même si la présence de héros a été conservée. Ils pourront progresser au fur et à mesure des combats et être équipés différemment mais *exit* les quêtes et le vaste monde à explorer.
Au niveau des ressources, même si pour l'instant rien n'est définitif, seul l'or sera exploitable.

Un jeu hybride

Finalement, l'essentiel se situera *a priori* dans les combats plus que dans l'aventure. D'ailleurs, la caméra a été éloignée du champ de bataille afin d'offrir une vue du terrain plus vaste et plus lisible : pratique pour identifier les nombreuses unités qui se taperont dessus à grand renfort de masses et d'épées larges !

Donc, d'un jeu hybride rôle-stratégie avec exploitation de différentes ressources, on est passé à un concept beaucoup plus simple en quelques mois seulement ! Blizzard va-t-il à nouveau changer d'orientation en cours de développement ? Peut-être, car la date de sortie est tellement loin que cela laisse le temps de faire de Warcraft III un jeu de course de chevaux !

L'univers de Warcraft est presque aussi vieux que le PC lui-même ! Il est riche d'une histoire et d'une multitude de races distinctes empruntées au panthéon *heroic-fantasy* classique (trolls, nains, orcs, magiciens, sorciers, etc.) et d'un fun sans pareil. Si les deux premiers *opus* ne nous proposaient de jouer que les orcs ou les humains, le troisième est beaucoup plus ambitieux puisque ce sont des hordes de morts vivants, de démons et d'elfes que l'on enverra en plus au

La caméra a été éloignée du champ de bataille afin d'offrir une vue du terrain plus vaste et plus lisible.

■ POUR TOUT L'ORC DU MONDE L'architecture des bâtiments orcs n'a pas changé, ni la présence de « critters » dans leurs villes.

■ AINSI SOIN-T-IL ! Ce paladin à pied fait bien de guérir son pote le guerrier avant le combat !

■ TERRES BRÛLÉES... qui laisseront même les traces de leurs forfaits : des cendres fumantes à la place d'ennemis belliqueux !

Le langage des orcs n'a pas évolué et l'on retrouvera les éternels et festifs « zog zog dabou » !

carnage. Et pour ne pas déstabiliser les habitués, on retrouvera certains aspects de Warcraft I et II. Les types de terrains, par exemple, restent la forêt, le wasteland (zone désertique) et les glaces. Seulement, cette fois, tout cela sera en 3D, comme les personnages. Ensuite, que l'on se rassure, le langage des orcs n'a pas évolué et l'on retrouvera les éternels et festifs « zog zog dabou » ! Les orcs « chevauchant » des loups reviennent pour de nouvelles aventures, ainsi que les paladins. Ces derniers ne seront plus une amélioration des chevaliers mais des unités à part entière, à pied et dotées de sorts, et qui devraient compter parmi les plus méchantes !

Au rayon antiquités, on retrouvera les « critters », ces créatures ridicules et indépendantes qui peuplent le monde d'Azeroth (moutons et cochons), mais elles ne sont plus uniquement sans défense. Certaines d'entre elles répliqueront effectivement aux attaques et seront même capables d'entraîner leurs congénères à la riposte !

En clair, le jeu est bien avancé, comme l'était déjà Diablo II il y a presque huit mois, et l'on peut s'attendre à un nouveau coup de tonnerre de la part de Blizzard. L'E3 l'a confirmé ! ■

- Luc-Santiago Rodriguez

■ PRIM'MONS-NOUS DANS LES BOIS Pour l'instant, la visibilité n'est pas gérée et il est donc impossible de se cacher.

Le son digital sur PC

Maintenant vous profitez de volumes extrêmes sans distorsion sonore. Avec les haut-parleurs Creative, nos cartes son Sound Blaster et notre expérience du son digital, vous aurez toujours le plaisir d'écouter un son hi-fi à partir de votre PC ou système Home Cinema.
(même si vos voisins ne sont pas toujours d'accord...)

CREATIVE

Live the experienc

www.europe.creative.com

Votre gamme couvre tous les types de haut-parleurs, des solutions 2 voies jusqu'au Home Cinema. Consultez notre site Internet www.europe.creative.co

BALDUR VOUS GÂTE

Baldur's Gate II | La saga phare du jeu de rôle PC prépare son retour en force !

Sorti il y a un peu plus d'un an et demi, Baldur's Gate a été accueilli comme le sauveur d'un genre qui paraissait moribond : le jeu de rôle. Devant un tel succès (mérité), une suite ne pouvait tarder... Ce sera bientôt chose faite grâce à l'équipe de Black Isle !

Pour info

- EDITEUR Virgin Interactive
- DEVELOPPEUR Interplay
- GENRE jeu de rôle
- SORTIE septembre

FOIRE DU TRÔNE Très soignés (comme toujours), les décors de Baldur's Gate II vous entraîneront de forêts hostiles en donjons humides, en passant par la fête foraine !

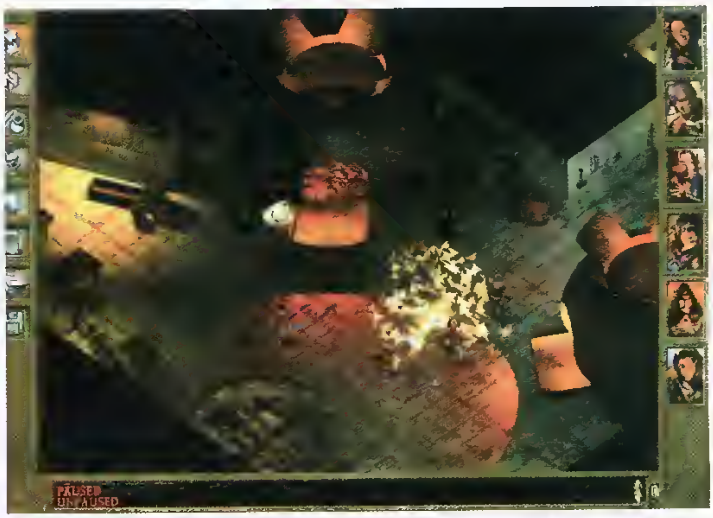
C'est toujours horriblement frustrant ! On va voir des gens qui nous ont fait passer des heures passionnantes et palpitantes (et, avec Baldur's Gate, c'étaient vraiment des heures et des heures !), on veut les entendre tout nous dire sur la suite d'une aventure qui promet de nous triturer à nouveau les méninges, et la première chose qu'ils nous disent c'est : « *Désolé, on ne dévoilera rien sur le scénario de Baldur's Gate II* » ! Quelle déception ! Et rien à faire pour leur tirer les vers du nez, ces développeurs sont plus muets que des carpes quand ils veulent ! La seule information qu'ils consentent à nous lâcher, c'est que l'aventure sera plus centrée sur la quête principale, certains joueurs du premier Baldur's Gate s'étant plaint d'être parfois un peu perdus dans toutes les sous-quêtes à réaliser. Il y aura aussi un certain nombre de quêtes spécifiques à un type de personnage. Ainsi, seul un moine pourra se rendre dans certains lieux saints, ou encore un magicien devra aller affronter ses pairs dans une tour regorgeant de mana. Ce nouveau volet de la saga reprendra exactement là où le précédent s'était arrêté.
Mieux encore, les prévoyants qui avaient conservé leur personnage et leurs dernières sauvegardes de Baldur's Gate (ou de l'*add-on* Tales of the Sword Coast), pourront en faire à nouveau le héros de leur quête. Mais que ceux

FIOLE D'ENDROIT... Le tour opérateur de Baldur's Gate II a aussi prévu la visite des marécages glauques.

GRÂCES CYCLOPÉENNES La 2D est peut-être dépassée, mais elle permet d'imaginer des décors sublimes. Admirez !

qui démarreront à zéro ne s'inquiètent pas, les personnages fraîchement créés seront au niveau du défi qu'ils auront à relever. Ce qui vaut mieux, les auteurs nous promettant des ennemis bien plus intelligents et bien plus assoiffés de sang que précédemment ! Ils ont fait appel pour The Shadows of Ann à la quasi-intégralité du bestiaire de TSR (les inventeurs de Donjons et Dragons), ainsi qu'à quasiment tous les sorts inventés pour le célébrissime jeu de plateau. En tout, nos chers magiciens auront le choix entre environ 300 sortilèges pour réduire en cendres leurs adversaires de tout poil. Ils pourront en outre se spécialiser dans une école de magie (nécromancie, invocation, etc.), tout comme, de leur côté, les autres personnages pourront se tourner vers un nombre insensé de sous-classes (et des kits à n'en plus finir !). Ainsi, un guerrier pourra être destructeur ou tueur de dragons, un voleur pourra être cambrioleur ou gentilhomme de fortune, de façon à ce qu'aucun personnage n'ait plus l'air d'être le clone de son voisin. Cela apparaît d'autant plus important que

COMBATS ACHARNÉS Le niveau de difficulté au début de Baldur's Gate II est équivalent à celui de la fin du précédent ! Bon courage !



BELLE CONSTANCE On dit bien souvent du mal des suites... Mais de telles images montrent que Black Isle n'a rien perdu de ses ambitions.

nos amis de Black Isle nous promettent, contrairement au premier Baldur's Gate, un mode Multijoueur digne de ce nom, sans nous donner pour autant plus de détails, sinon que l'on sera moins prisonnier des actions de l'hôte du jeu. La mise en pause, notamment, ne s'imposera plus à tous les joueurs, qui s'ennuyaient ferme en attendant que leur leader ait fini de bavarder et de faire ses courses... Seuls les graphismes ne semblent pas devoir profiter de cette volonté de « toujours plus » qui anime l'équipe de développement. Même en 800 x 600 (au lieu du 640 x 480 du jeu précédent), la 2D de Baldur's Gate II paraît bien tristounette face à ces jeux en 3D qui règnent désormais sur nos PC. Heureusement, les graphistes en ont profité pour construire d'immenses architectures qui réjouissent l'œil (notamment les châteaux, superbes), architectures habitées par une foule de personnages. Comme dans Diablo II, on nous promet même une apothéose finale en forme d'assaut de forteresse, avec un nombre sans précédent de personnages présents et actifs. Mais que les possesseurs de cartes 3D hors de prix ne démontent pas leurs PC tout de suite ! Sorts et personnages sont en 3D et ma foi assez superbes ! Il ne reste plus qu'à souhaiter que Black Isle prenne son temps pour nous peaufiner le plus beau jeu de rôle jamais vu sur un ordinateur, car, vous je ne sais pas, mais je n'ai pas encore fini Planescape Torment, moi ! ■

- Rémy Goavec

■ **STEAMPUNK FANTASY** Ajout de taille dans l'univers de Baldur, les machines y font leur entrée. Sources d'énigmes et de danger, bien sûr...

■ **MILLE ET UNE NUITS** Les palais imaginés par les développeurs font paraître la réalité bien terne...

ACCELERATEUR GRAPHIQUE | MEMOIRE 32MB | BUS AGP 4X/2X | CONTROLEUR S3 SAVAGE 20

DIAMOND

GAMERS EDITION

VIPER II®

L'extension graphique la plus rapide pour les jeux multitextures aux plus hautes résolutions

- Le premier moteur graphique QuadriTexture™ de l'industrie pour les jeux multitextures d'actions rapides
- Compression de texture S3TC – permet les premiers jeux photo-realistes de l'industrie
- DVD de qualité cinéma et sortie TV
- Livré avec : Quake III d'Id Software et TrickStyle version complète d'Acclaim Entertainment, rendus extraordinaires par l'utilisation de S3TC

Libérer la puissance
Viper II est arrivée

Seul un joueur en mal de puissance sait ce dont une bonne carte graphique est capable. Et c'est exactement ce que sont nos développeurs. Accros de jeux d'une intensité vibrante et de graphismes dignes d'images photos, nous avons produit la nouvelle *Viper II*, accélérateur graphique doté d'une qualité d'affichage et de performances inégalées. Si vous recherchez les plus hautes résolutions et les vitesses d'affichage multitexture les plus rapides, ne cherchez pas plus loin.

Notre technologie est la seule sur le marché. *Viper II* possède le premier moteur QuadriTexture de l'industrie, ce qui lui permet de rendre les effets les plus réalistes jamais vus jusqu'ici dans le monde du jeu vidéo. *Viper II* jouit également de la performance graphique la plus rapide à haute résolution. Il suffit de consulter les résultats des tests réalisés avec Quake3 - *Viper II* anéantit la concurrence.

Basée sur l'architecture du Savage 2000, *Viper II* offre un ensemble multimédia complet avec l'accélérateur graphique 2D, 3D, sortie TV et DVD.

Disponible dans un magasin près de chez vous dès aujourd'hui

www.diamondmm-europe.com/viper Tél: 01 55 38 16 00

S3

© 2000 S3 Inc. Diamond products are owned by S3 Inc. All rights reserved. S3, Diamond and Viper are registered trademarks of S3 Inc. All other products and services are the trademarks of their respective holders and reserves the right to change specifications without notice.

CAMPAGNE ÉLECTORALE

Republic | Renversez le président par n'importe quel moyen.

Si vous avez toujours rêvé de vous retrouver dans la peau de Bill Clinton ou de Jacques Chirac, Republic est fait pour vous ! En effet, vous allez devoir prendre la place, par tous les moyens possibles, du président d'une province du nom de Novistrana, comptant une douzaine de villes.

Pour info

- EDITEUR **Eidos**
- DÉVELOPPEUR **Elixir Studios**
- GENRE **gestion**
- SORTIE **2001**

Nous vous avons déjà parlé au mois de décembre de Republic, mais comme nous avons eu l'occasion de le redécouvrir, à l'abri des regards indiscrets, nous avons décidé d'y revenir. Jeu de gestion par excellence, Republic vous fera commencer votre carrière (en tant que politicien, homme d'affaires, criminel, *leader* religieux ou militaire) dans un petit local, supporté par un unique militant. La particularité de ce dernier est d'exercer un métier lui donnant de l'influence sur les foules (général en chef des armées, une star de cinéma, un membre puissant de l'église, etc.). Pour arriver à vos fins, vous devrez donc rallier un maximum de ces personnages-clefs (définis par trois facteurs : idéologique, financier et émotionnel) à votre cause, par la manière douce (le recrutement classique) ou par la manière forte (le lavage de cerveau, par exemple). Sur les 2 000 km² de Novistrana habitent un million de personnes dont 200 à 300 sont des personnages-clefs. Grâce à eux, vous pourrez influencer directement

ZOOM ARRIÈRE La reconstitution de cette ville est très réaliste avec ses maisons de banlieue et ses *buildings* de centre ville.

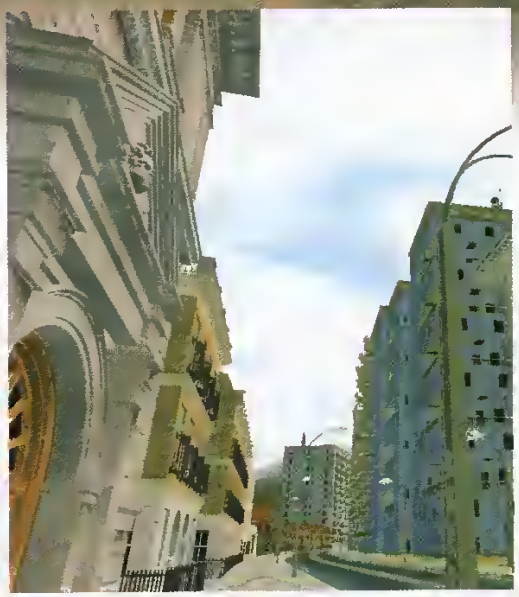
LES SIMS ? Chaque citoyen, sur le million prévu, possède un planning particulier. Le projet est vraiment très ambitieux.

LE GÉANT VERT Certains bâtiments importants bénéficieront d'une véritable salle d'accueil. Sur cette capture, vous resterez à l'extérieur !

BALCON FLEURI Les fleurs sur lesquelles vous pouvez zoomer sont différentes sur chaque balcon... Ils sont fous ces développeurs !

les foules (en faisant de la propagande à la télé, par exemple) ou en organisant des événements destinés à cette fin tels que des manifestations, des matchs de football, etc. Vous contrôlerez ces événements, se déroulant en temps réel, dans l'ombre en influençant le comportement du personnage-clef qui l'organise (vous pourrez par exemple lui ordonner de parler plus ou moins fort ou d'être plus ou moins agressif lors d'un meeting). Face à vous : 15 factions rivales déterminées à arriver au pouvoir et qui tenteront de saboter les événements que vous organisez... Et inversement ! Imaginez qu'un de vos concurrents organise une manifestation et que l'un de vos personnages-clefs soit haut placé dans la police... Belle répression en perspective ! Original et complexe, Republic n'en oublie pas pour autant l'aspect technique puisqu'il est doté d'un des moteurs 3D les plus impressionnants du

Face à vous : 15 factions rivales déterminées à arriver au pouvoir...



TOUT EN DÉTAIL Entre l'antenne sur le toit, les grilles devant les maisons et le petit ange sur la porte, on s'y croirait !

moment. Celui-ci permet littéralement de zoomer sur la vis d'une cabine téléphonique située en bas d'un immeuble. Pour les bâtiments importants, une salle d'accueil a été modélisée avec un nombre de détails impressionnant (les cigarettes dans le cendrier sur le comptoir, par exemple). Autre détail étonnant : les villes sont complètement animées (passants, circulation, etc.) et subiront le cycle jour/nuit et des changements de conditions climatiques. Chaque citoyen possède, quant à lui, un parcours indépendant (certains vont au travail, d'autres vont chercher leurs enfants à l'école, etc.). Même si les développeurs nous assurent que Republic évitera les enchaînements d'écrans de statistiques et l'utilisation abusive d'icônes, nous ne savons pas encore à quoi ressemblera l'interface (peut-être un système de menu déroulant comme dans Sacrifice). Mais en tout cas, il nous tarde de voir une version plus avancée de ce jeu de gestion nouvelle génération. ■

- Sébastien Tasserie

PARC À L'AMÉRICAINE Les amateurs de la série Spin City imagineront très facilement le genre de *meetings* que l'on peut organiser dans ce parc...

MAX PAYNE

Même après l'énième présentation de Max Payne, on reste impressionné ! Ce jeu d'action à l'ambiance noire vous mettra dans la peau d'un flic accusé d'un crime qu'il n'a pas commis. Vous évoluerez dans un New York glauque avec ses hôtels minables, ses allées sombres et pleines de graffitis, ses sirènes de police hurlant à la mort... S'inspirant des films de John Woo, Max Payne vous fera participer à des *gunfights* épiques (avec une arme dans chaque main !) durant lesquels vous effectuerez les manœuvres d'esquive les plus spectaculaires qui soient. Les mouvements de caméra peaufineront l'ambiance « films HK » avec des arrêts sur image et des ralentis impressionnants (vous pourrez par exemple tirer une rafale, faire un arrêt sur image et voir les balles qui flottent dans l'air - incroyable !). Quant à la date de sortie de Max Payne, j'ai eu beau interroger trois développeurs différents, ils m'ont tous répondu la même chose : quand il sera fini... ■

■ **MAIS JE LE CONNAIS !** La qualité graphique d'ensemble est hallucinante... Mais les visages le sont encore plus !

■ **JOHN WOO MANIA** L'action de Max Payne fera trembler de bonheur les aficionados du réalisateur hong-kongais qui pourront se prendre pour Chow Yun Fat dans *Hard Boiled*.

Pour info
- ÉDITEUR Take-two
- DÉVELOPPEUR 3D Realms et Remedy Software
- GENRE action
- SORTIE N. C.

NEVERWINTER NIGHTS

Pour info
- EDITEUR Virgin
- DEVELOPPEUR Bioware
- GENRE JDR *on-line*
- SORTIE octobre

Voici un nouvel univers permanent qui prend forme. Et pas n'importe lequel, puisque Neverwinter Nights (« les nuits du jamais hiver », n'importe quoi...) est développé par nos amis de l'association Bioware/Black Isle, qui nous ont déjà offert des heures de bonheur avec Baldur's Gate et Planescape Torment. Nerverwinter Nights, réalisé entièrement en 3D avec le moteur qui devrait servir à Baldur's Gate III, aura la particularité de permettre au joueur d'influer sur son environnement grâce à un éditeur de niveaux. On pourra ainsi se bâtir le palais de ses rêves et le faire protéger par les monstres les plus hideux, au fin fond d'une sombre forêt ! Et comme si cela ne suffisait pas à nous refiler la grosse tête, certains joueurs pourront même être maîtres de donjon, pour plonger leurs malheureux partenaires dans d'insurmontables périls. ■

■ **GRANDS CLASSIQUES** Que les rôlistes se rassurent, inventaire et interface de combat seront conformes aux canons du genre !

Pour info
- ÉDITEUR Infogrames
- DEVELOPPEUR Epic
- GENRE *quake-like*
- SORTIE N. C.

UNREAL 2

D'Unreal 2, on ne nous a montré que... son moteur ! Mais quel moteur ! Basé sur celui de Tournament, il permettra la modélisation d'étendues en extérieur immenses. Les surfaces pourront être recouvertes de plusieurs textures permettant, par exemple, de recouvrir le sol de neige à certains endroits et de n'en disposer qu'une fine couche sur de la roche en d'autres. L'animation des personnages est quant à elle impressionnante de réalisme, tout sera géré, du visage (sourcils, yeux, bouche, etc.) aux membres (les doigts qui bougent, par exemple). En revanche, rien n'a encore filtré sur le jeu et c'est bien dommage. ■

Fresh !
Ça se passe à Paris
le citymag

FREELANCER

Pour info
- EDITEUR **Microsoft**
- DÉVELOPPEUR **Digital Anvil**
- GENRE **simulation spatiale**
- SORTIE **début 2001**

Freelancer, le prochain bébé de Chris Roberts (auteur de la saga des Wing Commander), reprendra le principe de Privateer, à savoir les aventures d'un pilote-mercenaire dans un univers futuriste. Vous commencerez votre carrière à bord d'une pitoyable casserole volante à la recherche de contrats permettant de vous enrichir. La qualité première de ce principe est de vous laisser un vaste champ d'action et ce XXXe siècle pourri à souhait, où de nombreuses factions se battent pour le contrôle de colonies, constitue un environnement parfait. Transports et ventes de marchandises (légales ou non), escortes de V.I.P., attaques aux côtés de pirates, quêtes d'objets disparus, intrigues politiques, espionnage... Plus de 200 missions vous permettront de librement choisir votre destin et de construire votre réputation en illustrant vos talents de pilote lors de combats spatiaux d'anthologie. Quant aux graphismes, on n'en parle même pas et on vous laisse admirer les captures. Ça va taire mal ! ■

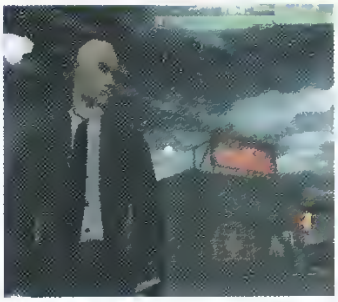
■ **UN AIR DE FAMILLE** **Les combats spatiaux utiliseront le moteur amélioré de Starlancer. Chez les frères Roberts, on rentabilise à fonds les investissements.**

■ **TU BOIS QUOI P'TIT GARS ?** **C'est dans les bars louches que vous dégoterez les dernières rumeurs et vos contrats. Négociez finement.**

HITMAN

Pour info
- EDITEUR **Eidos**
- DÉVELOPPEUR **10 Int.**
- GENRE **action-stratégie**
- SORTIE **septembre**

Le personnage principal de **Hitman**, sera un tueur à gages. Homme aussi efficace que mystérieux, il devra user de toute la ruse du monde pour accomplir ses missions et éliminer ses cibles. Très proche de Dark Project dans l'esprit, Hitman s'annonce infiniment plus beau et très moderne, l'action se déroulant au XXIe siècle, au milieu d'une sombre histoire de manipulations génétiques... Les cinq chapitres devraient emmener notre tueur autour du monde, et on nous promet une intelligence artificielle exceptionnelle en plus de graphismes somptueux. Une partie gestion devrait encore pimenter le tout, puisque pour être un tueur efficace, il faudra réinvestir intégralement ses gains dans l'équipement le plus moderne (armes, pièges, détecteurs...). Une autre raison d'attendre septembre ! ■



■ **MAN IN BLACK** **Le tueur à gages de Nitman sera aussi impitoyable qu'efficace.**

AMERICAN MCGEE'S ALICE

Pour info
- EDITEUR **Electronic Arts**
- DÉVELOPPEUR **Rogue Entertainment**
- GENRE **action-aventure**
- SORTIE **octobre**

Projection du roman *Alice au pays des merveilles* dans un monde sombre et désespéré, ce mélange de jeu d'action et de plates-formes s'avère original. Ses graphismes psychédéliques (objets qui volent dans tous les sens, couleurs chatoyantes, etc.), ses personnages atypiques (le chat et le lapin à l'air féroce, les cartes à jouer, etc.), ses lieux connus (échiquier grandeur nature, forêt géante, etc.) nous feraient presque oublier qu'Alice devra se défendre à l'aide de sept armes (couteau de boucher, éclair de glace, invocation de démon, etc.). La reine de cœur n'est pas la seule à couper des têtes. ■

■ **PAS LE TEMPS** **On retrouve le lapin blanc, mais est-ce une bonne idée de le suivre ?**

NOUVEAU 3ème COLLECTION

TOUT A CHANGÉ... SAUF LE PRIX !

19,90 F LE CD-ROM DE JEU

La nouvelle collection de CD-Rom de jeu MÉDIA Pocket vient de paraître...
De nouveaux titres pour PC, dans leur version intégrale et en français, sélectionnés parmi les meilleurs ventes de leur génération ! Si vous ne les connaissiez pas encore, c'est le moment ou jamais de vous les offrir... Si vous êtes déjà un passionné, profitez-en pour compléter votre collection !

Pour plus d'informations : www.mediapocket.fr

Collection 2 : Grunz • F-16 Aggressor • Max 2 • GT Racing • Absolute Football • Pro-pinball Timeshock • Water Panic • Fire Crow
Collection 1 : Rally Challenge • Brick Blaster • Die by the sword • Fahout • Funtracks • Animaux virtuels • Kitchenette • Dracula

Le CD-ROM à Prix Poche !

Liste des points de vente :
AUCHAN, BOULANGER, BHV, CASINO, CONFORAMA, CORA, EXTRAPOLE, TOYS R US, GALERIES LAFAYETTE, GITEM, LECLERC, MEDIA SATURN, PRINTEMPS, SURCOUF...

Egalement disponibles sur www.mediapocket.fr

■ **LA HORDE SAUVAGE** La cavalerie sera évidemment de la partie... Et elle pourra traverser les rivières !

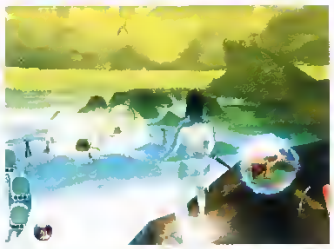
Pour info
- ÉDITEUR Crave
- DÉVELOPPEUR Liquid Entertainment
- GENRE stratégie temps réel
- SORTIE 2001

BATTLE REALMS

Grosse surprise dans une salle secrète du stand Crave, avec le premier jeu de Liquid Entertainment dont le patron n'est autre qu'Ed Del Castillo (à l'origine de Siege, Siege 2 et ayant participé à Command & Conquer, Alerte Rouge et Ultima Ascension). Se focalisant beaucoup plus sur les héros et l'interaction des personnages avec l'environnement, ce jeu de stratégie temps réel magnifique risque de venir taquiner sérieusement la concurrence, avec quatre clans complètement différents à découvrir. À suivre ! ■

GIANTS

■ **GENTIL** Le Kabuto possède une force physique monstrueuse.



■ **BULLE** Les Smarties vous fourniront de l'énergie pour protéger votre base.

Pour info
- ÉDITEUR Virgin
- DÉVELOPPEUR Planet Moon
- GENRE action
- SORTIE novembre

Déjà présenté l'année dernière, Giants n'a pas changé de principe. Vous devrez donc prendre le contrôle d'une quarantaine d'îles paradisiaques, en jouant avec les trois races existantes dans un ordre déterminé. Les développeurs se sont concentrés sur l'équilibre des forces en présence. Ainsi, les Sea Reapers, êtres à l'apparence féminine, posséderont des pouvoirs magiques impressionnants liés aux forces de la nature et à la télépathie. Les Meccaryns, se déplaçant en groupe, pourront compter sur leur technologie avancée (*jetpack*, armes dévastatrices, etc.). Le Kabuto, un géant, disposera quant à lui d'une force physique impressionnante (il pourra écraser ses adversaires, les manger, les broyer, etc.). Deux grosses nouveautés cependant : l'apparition des Smarties (de petits êtres qui vous offriront leur puissance en échange de nourriture et protection) et d'une option Multijoueur. Plusieurs modes seront disponibles : Deathmatch, Capture du drapeau (le drapeau étant un Smartie), et bien d'autres.
Au moins, Giants n'aura pas été repoussé pour rien ! ■

LOOSE CANON

Pour info
- EDITEUR Microsoft
- DÉVELOPPEUR Digital Anvil
- GENRE action/aventure
- SORTIE début 2001

Quand Josh Randall (*Au nom de la loi*) rencontre Mad Max, cela donne **Loose Canon**. En 2016, les flics sont démissionnaires et ce sont des indépendants qui se chargent de faire régner l'ordre contre espèces sonnantes et trébuchantes. Modernisme oblige, vous échangerez la Winchester à canon scié et le canasson par des *guns* surpuissants et des chevaux fiscaux (plus d'une quinzaine de véhicules améliorables). À l'instar d'Urban Chaos sorti récemment, le jeu vous permettra d'alterner librement des phases de conduite (poursuites, duels routiers) et des phases de déplacements à pied. Ces dernières se dérouleront en vue subjective, donnant lieu à d'intenses combats armés. L'approche sera résolument réaliste avec six villes fidèlement reconstituées (San Francisco, Los Angeles, New York, etc.), la gestion des conditions météo ou encore la localisation des dégâts, le tout servi par un moteur absolument bluffant. ■

■ **ROULE MA POULE** Circulation, feux, piétons, voitures de police, etc., les villes sont criantes de réalisme.

Si vous n'arrivez pas à le prononcer, tapez-le.
URwired.fr
JEUX VIDEO et DVD chez vous en 24 h.*
*Pour toute commande passée avant 15h. Envoi par Colissimo en 24h pour la Métro

ANACHRONOX

Pour info
- EDITEUR Eidos
- DÉVELOPPEUR Ion Storm
- GENRE jeu de rôle
- SORTIE fin 2000

■ **OUVREZ LES YEUX** Les angles de caméra seront parfois originaux.

Tom Hall (un ancien d'ID Software) et son équipe bossent depuis déjà près de deux ans sur ce jeu de rôle, situé entre science-fiction et *fantasy*. Il utilise une version complètement remaniée du moteur 3D de Quake II, avec un rendu graphique qui reste cependant superbe, à l'heure ou Quake III est devenu la référence en la matière. Habile mélange entre les jeux d'action en 3D et les jeux du type Final Fantasy, **Anachronox** offrira des combats se déroulant au tour par tour, avec plus de 150 monstres différents à affronter, des galaxies à explorer, jusqu'à trois personnages à diriger en même temps et un système d'armement des plus originaux. En effet, chaque joueur pourra combiner plusieurs éléments pour créer des armes modulaires utilisant les diverses magies présentes dans le jeu. ■

■ **MÉGALOPOLE** Les lieux que vous visiterez seront extrêmement vastes et variés. Vous vous baladerez aussi bien dans des métropoles que des plaines désertiques.

WORLD'S SCARIEST POLICE CHASES

Peu mis en avant comparé aux autres produits de la Fox (Buffy contre les vampires, La planète des singes, etc.), **World's Scariest Police Chases** s'avère pourtant très prometteur. En tant qu'officier de police, vous allez participer aux courses-poursuites les plus effrénées jamais reconstituées sur PC. Une énorme métropole a été créée pour l'occasion avec un réseau autoroutier qui n'est pas sans rappeler celui de Los Angeles de par sa densité (vous voyez les énormes échangeurs qu'on voit dans la série télé *Chips* ?). Vous pourrez tirer sur les voitures pour les forcer à s'arrêter et le tout sera filmé sous plusieurs angles de caméra. Normal me direz-vous puisque World's Scariest Police Chases s'inspire d'une émission phare de la Fox, la chaîne de télé américaine. Vous aurez donc le droit également aux commentaires audio. ■

Pour info
- EDITEUR Electronic Arts/Fox
- DEVELOPPEUR UDS
- GENRE course automobile
- SORTIE septembre

■ **SIRÈNES HURLANTES** Les courses-poursuites ne manqueront pas de pêche... C'est une certitude !

■ **BIG BROTHER** L'hélicoptère au loin est chargé de surveiller vos armées.

Pour info
- EDITEUR Ubi Soft
- DEVELOPPEUR Mathématiques Appliquées
- GENRE stratégie
- SORTIE decembre

PEACE MAKERS

Lorsque des universitaires s'attaquent au jeu vidéo, ce n'est pas pour pondre un clone de Pac-Man en 8 couleurs. Ainsi, chez Mathématiques Appliquées (oui monsieur, des Français), on lorgne du côté de la stratégie temps réel. Et si comme le laisse apparaître cet écran de jeu, l'aspect visuel est déjà fort impressionnant, c'est pourtant essentiellement au niveau de l'intelligence artificielle que **Peace Makers** tentera de révolutionner le genre. Avec des hommes dotés de réactions propres, des généraux capables de reproduire vos tactiques habituelles, des ennemis à même de les juguler, d'anticiper ou de surprendre, le défi devrait être de taille. De plus, il faudra prendre en compte des facteurs tels que l'opinion publique et les médias (la guerre du Golfe version *CNN* a margué). ■

Enquête lecteurs

DE NOMBREUX LOTS À GAGNER PAR TIRAGE AU SORT !

Mieux vous connaître, c'est mieux vous satisfaire
Vos réponses nous sont précieuses et nous permettent de faire évoluer le magazine en fonction de vos attentes. Pour vous remercier de votre concours et de votre fidélité, les 30 premières réponses recevront en plus **un abonnement d'un an à *Gen4 PC*.**

15 premiers lots

Dr. AirWair Martens WITH Bouncing SOLES

PHOTOS NON CONTRACTUELLES

20 lots suivants

EIDOS INTERACTIVE

De nombreux lots à gagner ! (Voir page précédente)

Gen4 PC CD-Rom

Questionnaire H

Enquête lectorat

QUESTIONS

Entourez les codes (chiffres) correspondant à vos réponses.
Merci de nous retourner le questionnaire avant le 1er août 2000. Voir coupon-réponse à la fin du questionnaire.

A. VOUS ET *GEN4 PC*

1. Comment avez-vous connu *Gen4 PC* ?

- Plusieurs réponses possibles

Marchand de journaux ..... (1)
Ami 2
Collègue 3
Publicité dans un autre magazine 4
Publicité sur affiche 5
Publicité au cinéma 6
Autre 7

2. Pour quelles raisons achetez-vous *Gen4 PC* ?

Raisons personnelles ..... (1)
Raisons professionnelles 2
Les deux 3

3. Avec quelle fréquence lisez-vous *Gen4 PC* ?

Tous les mois 1
6 à 10 fois par an 2
3 à 4 fois par an 3
1 à 2 fois par an 4
Moins souvent 5
Je suis abonné(e) ..... (6)

4. Quelles sont les trois rubriques de *Gen4 PC* qui vous intéressent le plus ?

News ..... (1)
Previews ..... (2)
Sujets 3
Tests ..... (4)
Hardware 5
Hors-sujet 6
Soluces 7
Autre 8

5. Quelles sont les trois rubriques de *Gen4 PC* que vous aimeriez voir développées ?

News 1
Previews 2
Jeux en réseau ..... (3)
Sujets 4
Tests 5
Hardware ..... (6)
Hors-sujet 7
Soluces 8
Autre ..... (9)

6. Concernant les tests, souhaiteriez-vous :

- Plusieurs réponses possibles

Plus de Tests mais moins développés 1
Moins de Tests mais plus développés 2
Moins de texte 3
Moins d'encadrés ..... (4)
Plus de pavés techniques 5
Des notes plus sévères ..... (6)
Des notes de 0 à 20 ..... (7)
Conserver la rubrique ainsi 8

7. Que souhaiteriez-vous dans les News / Previews ?

Plus de News Internet ..... (1)
Plus de jeux mis en avant 2
Plus de News loisirs divers ..... (3)
Plus de News hardware 4
Moins de Previews mais plus développées 5
Plus d'humour et d'ironie ..... (6)
Conserver la rubrique ainsi 7

8. Que souhaiteriez-vous dans les sujets ?

Plus de comparatifs ..... (1)
Plus de sujets sérieux 2
Plus de sujets réseau / Internet ..... (3)
Conserver la rubrique ainsi 4

9. Que souhaiteriez-vous dans les Soluces ?

Plus de jeux résolus 1
Plus de *cheats codes* ..... (2)
Plus de cartes et de visuels 3
Des sauvegardes sur le CD-ROM ..... (4)
Les solutions sur le CD-ROM en PDF 5
Conserver la rubrique ainsi 6

10. En moyenne, combien de temps consacrez-vous à la lecture du magazine ?

Moins de 1 heure 1
Entre 1 heure et 2 heures 2
Entre 2 et 4 heures ..... (3)
Plus de 4 heures 4

11. Habituellement pour quelles raisons achetez-vous *Gen4 PC* ?

- Plusieurs réponses possibles

La présentation du magazine 1
Les accroches de couverture 2
Le contenu rédactionnel 3
La qualité du magazine 4
Le prix 5
Les + produits 6
Le nombre de pages 7
Je suis abonné(e) ..... (8)
Autre 9

12. Quel type de produit aimeriez-vous trouver dans *Gen4 PC* ?

DVD ROM avec vidéos 1
BD, posters, cache-clavier 2
Bons de réduction 3
Livret de solutions 4
CD Audio ..... (5)
Concours 6

13. Pour quelles raisons n'êtes-vous pas abonné(e) à *Gen4 PC* ?

- Si vous n'êtes pas abonné(e), passez à la question 14

Trop cher 1
L'offre n'est pas attrayante 2
Je ne suis pas convaincu(e) par le magazine .3
Je préférerais plus cher avec
Un jeu récent offert 4
Je préfère acheter directement en kiosque 5

14. En dehors de vous-même, combien de personnes lisent *Gen4 PC* dans votre entourage ?

|0|1| personne(s)

15. Lisez-vous régulièrement les titres suivants :

- Plusieurs reponses possibles

PC Jeux 1
Joystick 2
PC Soluces 3
PC Fun 4
PC Team 5
PC Force 6
Autres magazines de jeux 7
Je ne lis pas d'autres magazines de jeux .(8)

B. *GEN4 PC*, CES CD-ROM, SON SITE, VOS JEUX

16. Que pensez-vous du produit complet en bonus ?

J'adore 1
Je déteste 2
Je préférerais plus de démos 3
Je voudrais parfois autre chose que des jeux 4
Autre 5

17. Quel genre de jeux préféreriez-vous pour le CD-ROM ?

- Plusieurs réponses possibles

Flipper, golf, jeux de société 1
Stratégie 2
Action 3
Simulation 4
Aventure, jeu de rôle 5
Gestion 6
Autre 7

18. Pour l'interface du CD-ROM, vous préféreriez...

Un look plus riche 1
Plus de rubriques 2
Laissez-la telle quelle 3
Ne sais pas 4

19. Quelles sont les trois rubriques du CD-ROM *Gen4 PC* que vous préférez ?

Démos jouables 1
Interactive TV 2
Le mag 3
Soluces 4
Patches 5
Outils 6
Rubrique réseau 7
Kits Internet 8
Autre 9

20. Pour le CD-ROM, vous préféreriez...

- Plusieurs réponses possibles

Les avoir tous les deux à l'intérieur 1
Les avoir tous les deux dans la couverture 2
Avoir en cadeau d'abonnement les boîtiers en plastique 3
Autre 4

21. Les démos de jeux vous servent à...

Plusieurs réponses possibles

Choisir un futur achat 1
Confirmer votre opinion sur un jeu 2
Vous distraire, c'est tout 3
Remplir votre disque dur de 50 Go 4

22. Quel(s) site(s) de jeux consultez-vous ?

Joystick.fr 1
Gamespot.fr 2
Jeuxvidéo.com 3
Gamedata.com 4
Thundermag.com 5

23. Quels sont vos genres de jeu préférés ?

- Trois choix possibles

Aventure 1
Jeu de rôle 2
Quake-like 3
Tomb-raider-like 4
Stratégie 5
Réflexion 6
Sport 7
Course 8
Simulation 9
Internet uniquement 10
Autre 11

24. Le site *Gen4 PC* va (enfin) ouvrir... Qu'attendez-vous de lui ?

- Plusieurs réponses possibles

Des démos, patches à charger 1
Des reportages / Previews en plus du magazine 2
Un club *Gen4 PC* offrant des avantages 3
Un site d'information par excellence 4
Une rubrique jeu on-line importante 5

C. VOUS ET VOS ACHATS

- Parmi la liste d'équipements suivants, lequel ou lesquels possédez-vous actuellement et lequel ou lesquels avez-vous l'intention d'acheter dans les 6 prochains mois ?

25. MICRO-INFORMATIQUE

BIENS	Possède : Bureau	Possède : Portable	Ne possède pas	Intention d'achat dans les 6 mois
P2 ou celeron <500MHz	1		3	4
P3 500 MHz+, Athlon 600+	1	2		4
Ordinateur portable	1	2		4
Ordinateur de poche	1	2		4
Scanner	1		3	4
Ecran 17" ou plus	1		3	4
Ecran extra-plat	1	2		4
Imprimante	1		3	4
Enceintes	1		3	4
Macintosh	1	2		4
GameBoy Color	1	2		4
PlayStation	1	2		4
Dreamcast	1	2		4
Nintendo 64	1	2		4
PlaySation 2	1	2		4
Lecteur DVD ROM	1		3	4
Lecteur 32x et + CD-ROM	1	2		4
Graveur CD-ROM	1		3	4
Lunettes 3D	1	2		4
Carte d'acquisition video	1	2		4
Carte TV	1	2		4
Périph. de sauvegarde	1	2		4
Modem cable, ADSL	1	2		4
Modem ~~28.8~~ 56 kbps	1	2	3	4
Joystick	1	2		4
Gamepad	1	2	3	4
Webcam	1	2		4

26. AUTRES EQUIPEMENTS

BIENS	Possède	Ne possède pas	Intention d'achat dans les 6 mois
Motos, 2 roues	1	2	3
Système Home Cinéma	1	2	3
Chaine Hi-Fi CD		2	3
Lecteur DVD Salon	1	2	3
Appareil Photo numérique	1	2	3
Téléphone portable	1	2	3

27. ABONNEMENTS

BIENS	Possède	Ne possède pas	Intention d'achat dans les 6 mois
Câble	1	2	3
Canal +	1	2	3
Canal Satellite	1	2	3
TPS		2	3
Intinéris	1	2	3
SFR	1	2	3
Bouygues	1	2	3

28. Quels sont vos trois principaux postes de dépense ?

Informatique 1
Internet 2
Livres/CD-ROM 3
Home Cinema 4
Hi-fi 5
Téléphonie 6
Photo et vidéo 7
Consoles de jeux et CD-ROM 8
DVD et K7 vidéo 9
Bouquets satellites 10
Voyages 11
Sorties cinéma 12
Sorties restaurants 13
Sport 14
Autre 15

29. Où effectuez-vous vos achats ?

- Une réponse minimum par ligne

Catégories	Grde surface	Mag spécialisé	Boutique spécialisée	VPC*	Internet	Pas d'achat
Micro-informatique	1	2		4	5	6
Home cinema	1	2	3	4	5	
Hi-Fi		2	3	4	5	6
Photo/Vidéo	1	2	3	4	5	
Téléphonie		2	3	4	5	6
Équipements jeux		2	3	4	5	6
CD-ROM		2	3	4	5	6
DVD		2	3	4	5	6
K7 Vidéo		2	3	4	5	6

*Vente par correspondance

30. Dans quel(s) magasin(s) achetez-vous ce type de produits ?

Auchan 1
BHV 2
Boulanger 3
But 4
Carrefour 5
Casino 6
Connexion 7
Darty 8
Fnac 9
Les Galeries Lafayette 10
Inter Discount 11
Leclerc 12
Magma 13
Micromania 14
Le Printemps 15
La Samaritaine 16
Score Games 17
Surcouf 18
Ultima 19
Boutiques spécialisées 20
Autre 21
Utilise un autre circuit de distribution ... 22

31. Quels sont les trois principaux critères qui vous incitent à acheter du matériel micro-informatique ?

Performances techniques 1
Fiabilité des produits 2
Service après-vente 3
Prix 4
Conseils du vendeur 5
Réputation de la marque 6
Durée de garantie 7
Service livraison 8
Recommandation du magazine 9
Prix décerné par la presse 10
Autre 11

32. Avez-vous recours au crédit à la consommation pour vos achats en matériel micro-informatique ?

Oui 1
Non 2

33. Avez-vous déjà acheté un produit suite à une publicité dans *Gen4 PC* ?

Oui 1
Non 2

34. Quel est votre budget annuel pour vos achats en matériel de micro-informatique ?

Moins de 1 000 F 1
De 1 000 F à 5 000 F 2
De 5 000 F à 10 000 F 3
Plus de 10 000 F 4
Aucun budget 5

35. À quand remonte votre dernier achat d'un équipement micro-informatique ?

Moins de 3 mois 1
Entre 3 mois et 6 mois 2
Plus de 6 mois 3

36. Donnez-vous des conseils à votre entourage en matière d'achat de produits ?

	Oui	Non
Micro-informatique	X	2
Bouquets satellites	X	2
Photo / vidéo	1	X
Telephonie	1	X
Équipement jeux	X	2
Presse	1	X
Home Cinéma/Hi-Fi	1	X
Internet	X	2

D. VOUS ET VOS LOISIRS

• INFORMATIQUE

Si vous n'utilisez pas d'ordinateur, passez directement à la question 41

37. Quel est votre niveau en informatique ?

Débutant 1
Confirmé 2
Expert 3

38. Quelles sont vos trois principales sources d'information sur la micro-informatique ?

Presse micro-informatique 1
Presse quotidienne 2
Presse économique 3
Télévision/radio 4
Internet 5
Collègues ou amis 6
Salons professionnels 7
Catalogues 8
Autre 9

39. Combien de temps passez-vous par semaine sur un ordinateur ?

1	0	1	0	heures par semaine

40. À quelles fins utilisez-vous l'ordinateur de votre domicile ?

Plusieurs reponses possibles

Courrier électronique (*e-mail*) 1
Jeux 2
Travail à domicile 3
Internet 4
Éducation / culture 5
Gestion de compte bancaire 6
Musique 7
Création graphique 8
Autre 9
Je n'ai pas d'ordinateur personnel 10

• INTERNET

41. Avez-vous accès à Internet ?

Plusieurs réponses possibles

Oui, chez moi 1
Oui, au bureau 2
Non 3
J'ai l'intention de m'abonner 4

Si vous n'utilisez jamais Internet, passez directement à la question 47.

42. Combien de temps passez-vous par semaine sur Internet ?

0	0	5		heures par semaine

43. Quel(s) moteur(s) de recherche utilisez-vous ?

Plusieurs reponses possibles

Altavista 1
Excite 2
Hotbot 3
Infoseek 4
Lokace 5
Lycos 6
MSN 7
Nomade 8
Spray 9
Voilà 10
Yahoo 11
Autre : 12

44. Votre fournisseur d'accès à votre domicile est :

Gratuit 1
Payant 2
Quel est son nom : Club Internet 3

45. Êtes-vous intéressé par une banque qui propose des services sur Internet ?

Oui 1
Non 2

46. Sur le Net, quels sites consultez-vous ? Achetez-vous des produits ?

Sites visités	Consulte	Achète
Nouvelles technologies	1	2
Informatique/multimédia	1	2
Banque/bourse	1	2
Enchères	1	2
Média/actualité	1	2
Jeux	1	2
MP3	1	2
Livres/CD-ROM	1	2
Voyages	1	2
Commerce et économie	1	2
Emploi	1	2
Enseignement/formation	1	2
Immobilier	1	2
Véhicule	1	2
Cinéma	1	2
Restaurants	1	2
Concerts/spectacles	1	2
Culturel/éducatif	1	2
Sport	1	2
Habillement	1	2
Courses/alimentation	1	2
Électroménager	1	2
Charme	1	2
Autre	1	2

E. QUI ÊTES-VOUS?

47. Êtes-vous :

Un homme 1
Une femme 2

48. Quel est votre âge ?

1	1	7	ans

49. Votre foyer est compris de (y compris vous-même) :

1	0	3	personne(s)

50. Dans quelle catégorie socio-professionnelle vous situez-vous ?

Agriculteur 1
Artisan, commerçant 2
Affaires, cadre supérieur 3
Profession libérale 4
Profession intermédiaire (cadre moyen, technicien) 5
Employé 6
Ouvrier 7
Étudiant, lycéen 8
Femme/homme au foyer 9
Retraité 10
Inactif 11
Autre 12

51. Dans quelle fourchette se situent les revenus annuels nets de votre foyer ?

Moins de 60 000 F 1
De 60 000 F à 120 000 F 2
De 120 000 F à 180 000 F 3
De 180 000 F à 240 000 F 4
240 000 F et plus 5

52. Quel est votre département de résidence ?

1	3	1	3	

Dom-Tom 2
Pays francophones 3
Autre 4

Extrait de règlement :

Jeu gratuit sans obligation d'achat valable jusqu'au 1er août 2000 inclus. Une demande possible par personne. Règlement complet déposé chez Maître AMRAM - Huissier de justice à Paris et disponible sur simple demande, auprès de la société organisatrice.
Conformément à la loi Informatique et Liberté du 6 janvier 1978, les participants bénéficient d'un droit d'accès et de rectification du fichier informatique sur simple demande au siège social de la société organisatrice.

Comment participer :

Complétez dûment ce coupon réponse, repondez aux questions et renvoyez-le à l'adresse suivante avant le 1er août.
Opération «Enquête de Lectorat Gen4 PC» - Pressimage -5/7, rue Raspail - 93108 Montreuil Cedex.

Un tirage au sort sera organisé par la société organisatrice le lundi 7 août.
Les gagnants seront prevenus par courrier ou par telephone.

NOM SANZALONE PRENOM Thomas
RUE 16 chemin E. Guynemer
VILLE St Clair du Rhône CODE POSTAL 38370
TELEPHONE (facultatif) ..... Pointure : 45

LES FOURMIS

Explorez de nouveaux territoires

Partez à la conquête des cités voisines

Erigez une civilisation qui résiste aux prédateurs et aux forces de la nature

Bâtissez un empire au ras du sol et un palais souterrain

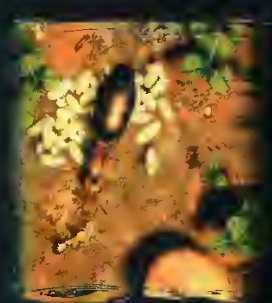
"...Les Fourmis propose un challenge stratégique et tactique intéressant..."
JOYSTICK, mai 2000

"...Un titre et une réalisation très réussis..."
Sélection du mois
PC JEUX, mai 2000

"...Les développeurs de Microïds ont adapté l'univers littéraire de WERBER d'une façon assez spectaculaire..."
PC TEAM, mai 2000

"...Il serait dommage de passer à côté de ces combats microscopiques..."
GEN4 PC, mai 2000

D'après le roman de
BERNARD WERBER



Copyrights - All rights Reserved - © 1961, 2000 - Albin Michel, Microïds.

Hot Line : [illegible] (2,23F/mn) - 3615 Microïds (2,23F/mn)
Microïds - Vélizy Plus - [illegible] rue du Petit Clamart - 78140 Vélizy - France
Tél. 33 (0)1 [illegible] - Fax 33 (0)1 [illegible]

www.microids.com

La rédac en folie

Carnet 2 bord

Ce mois-ci, c'est presque l'été et les membres de la rédaction estiment qu'il faut en profiter. Bilan de leurs bêtises mensuelles.

17 avril

Contrairement à ce qu'il redoutait, la femme de Jérôme n'avait pas un *alien* dans l'estomac pendant neuf mois mais une charmante petite fille (même s'il n'en a pas eu la preuve immédiatement) qu'il a accepté de prénommer Léa...

26 avril

Après deux mois de régime rigoureux, Sophie et Seb craquent en même temps : la première pour une énorme gauffre, le second pour dix kilos de M&M's qu'il engloutit en 23 secondes avec un litre et demi de Coca. Ils décident ensuite de se flageller mutuellement avec des cordons de souris pour expier leur péché.

3 mai

Le test de La machine à explorer le temps donne des idées à Stéphane (qui est prof de physique à ses moments perdus) : il décide *illico* de construire une machine à régler les problèmes mais semble avoir un problème avec la phase de conception...

4 mai

Marcus Tullius Detritus (d'*Astérix*) vient de se réincarner en Luc qui tente de semer la zizanie dans la rédaction : des messages d'amour signés Sophie se répandent partout, des insultes entre rédacteurs et pigistes apparaissent mystérieusement dans les tests. La sanction est immédiate : malgré son aversion pour les avions, Luc est désigné volontaire pour l'E3. C'est enchaîné qu'il embarquera dans la soute.

5 mai

Une réunion est organisée : la rédaction s'aperçoit qu'elle est à la bourre et qu'il reste deux jours pour écrire 45 pages. Rémy propose de combler par un dossier spécial sur l'œuvre de Buffon, Olivier suggère plutôt une expérience Everquest paroxystique et Seb, l'étouffade par M&M's.

6 mai

Régis s'interroge : s'il avait quatre jambes, irait-il plus vite à vélo ? Et surtout, la forme de son crâne est-elle aérodynamique ?

7 mai

Jérôme recommande à Sophie de tenter une expérience homosexuelle. Cette dernière rétorque que ce « *n'est vraiment pas son truc* ». « *T'as jamais collé de timbres ?* », lui demande immédiatement Jérôme. La rédaction est une fois de plus consternée.

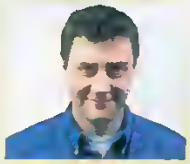
9 mai

Olivier, Didier, Seb et Luc embarquent pour Los Angeles où ils doivent passer quatre jours à l'E3. Didier est impatient de découvrir les hôtesses affriolantes sur les stands, Seb, de courir en slip sur la plage de Santa Monica et Luc, que l'avion atterrisse enfin, de toute façon y a plus de kérosène !

10 mai

La machine à régler les problèmes de Stéphane est enfin au point. Pour la tester, il y enferme son vieux Mac planté, son PC encore fumant et son chat affamé. Le résultat est selon lui concluant : il obtient un ordinateur hybride griffu qui fait miaou et qu'il est obligé de nourrir de disquettes.

Olivier Canou
Rédacteur en chef



Jeux favoris :
Everquest
et Tournament

Sébastien Tasserie
Rédacteur en chef adjoint

Jeux favoris :
Counter-Strike
et Starlancer

Luc-Santiago Rodriguez
Chef de rubrique tests

Jeux favoris :
Starlancer et La machine
à remonter le temps

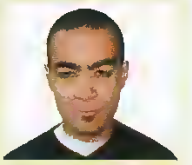
Rémy Goavec
Rédacteur

Jeux favoris :
Heroes III
et Planescape Tournament

Frédéric Dufresne
Rédacteur

Jeux favoris :
Counter-Strike
et Starlancer

Thomas Diouf
Pigiste



Jeux favoris :
Dark Project
et Counter-Strike

ON VOUS AVAIT PRÉVENUS

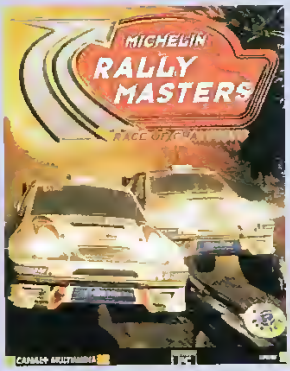
Vous avez sans doute aperçu le pavé accompagnant chaque test et vous faisant part de la version testée et des problèmes rencontrés. Mais les versions finales, elles, sont bien entendu parfaites... non ?

Messiah

Eh oui, encore lui ! Un nouvel essai nous a permis de détecter un *bug* inédit sur certaines configurations. Il s'agit d'un problème sonore qui rend muettes les cinématiques d'introduction et de milieu du jeu (bizarrement, celle de fin fonctionne). D'autant plus embêtant qu'il n'y pas de sous-titres. Heureusement le fait de mettre le second CD permet généralement d'y remédier.

Rally Masters

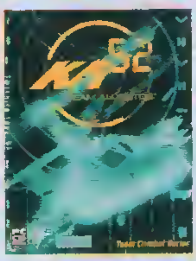
Les *bugs* d'affichage sont encore présents bien que plus discrets, les problèmes en Multi persistent

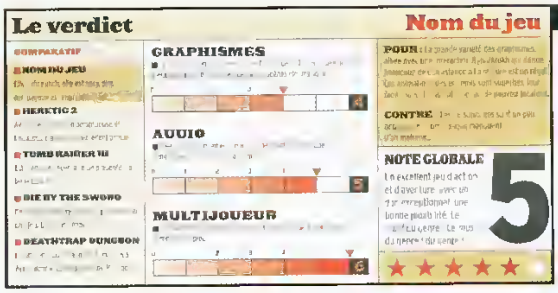


lorsque l'on tente de se connecter à plus de quatre mais le modèle de conduite a bénéficié d'améliorations conséquentes qui font clairement de Rally Masters le meilleur jeu du genre sur PC.

KA-52 Team Alligator

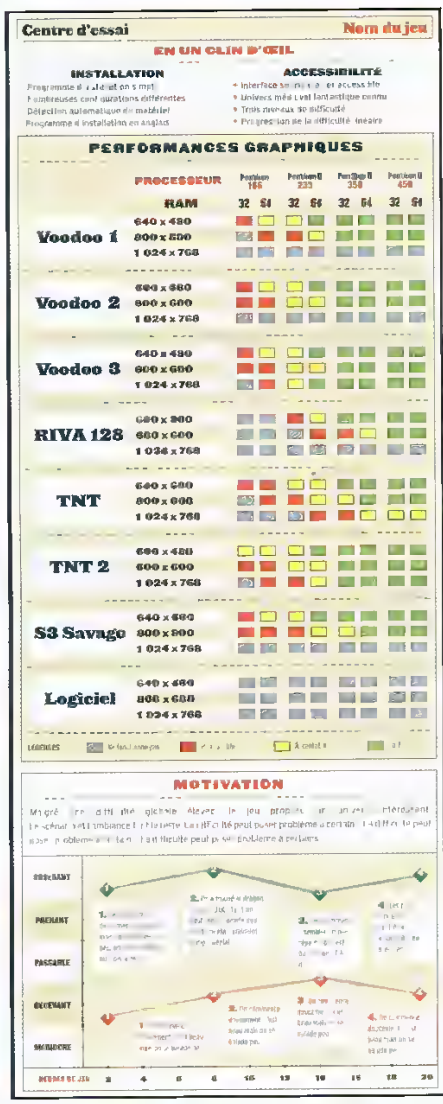
Si les problèmes de phrases sont réglés (elles ne dépassent plus des cadres), on rencontre toujours des *bugs* de son.





LE VERDICT

Le Comparatif (première colonne) classe les jeux analogues par ordre de préférence. Idéal pour savoir ce que vaut le produit par rapport à la concurrence. Graphismes, Audio et Multijoueur (deuxième colonne) sont notés sur 6, exactement comme la note finale. Les Pour et les Contre détaillent les points essentiels qui nous ont plus ou déplus.



1 étoile : très mauvais	**4 étoiles :** bon
2 étoiles : mauvais	**5 étoiles :** tres bon
3 étoiles : moyen	**6 étoiles :** excellent

SPÉCIFICATIONS

Processeur et mémoire déterminent le type de machine demandé et recommandé pour profiter du jeu. Les **Possibilités graphiques** indiquent les librairies 2D (accélération logicielle) et 3D (les autres) gérées par le produit. Les **Possibilités Multijoueur** signalent le nombre de joueurs supportés selon les connexions ainsi que la vitesse minimum de transfert requise.

CENTRE D'ESSAI

■ Dans le pavé **En un clin d'œil**, vous saurez tout sur les éventuels problèmes d'installation ou de prise en main (place sur le disque dur, configurations détectées, difficulté, etc.).

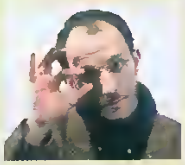
■ L'encadré **Performances graphiques** est réservé aux gros tests qui le nécessitent. Il détaille 192 configurations graphiques différentes. Il serait étonnant que vous n'y trouviez pas la vôtre. Pour la lire, choisissez votre carte graphique à gauche, votre type de processeur et votre RAM en haut. Reportez-vous au résultat. Notez que la partie « Logiciel » (tout en bas) concerne l'accélération logicielle.

■ Le tableau de **Motivation** propose une courbe reflétant le plaisir éprouvé par le testeur tout au long des heures de jeu (de deux à vingt heures). Un petit commentaire accompagne les moments forts. Ce tableau peut se doubler d'un second tracé correspondant au mode Multijoueur s'il est géré par le jeu.

Pierrick Bellon — Pigiste

Jeux favoris : Everquest et The Sims

Noël Chanat — Pigiste



Jeux favoris : Majesty et Messiah

Frédéric Pam — Pigiste

Jeux favoris : Starlancer et Everquest

Bertrand Pomart — Pigiste

Jeux favoris : Gunship ! et Euro 2000

Stéphane Prince — Pigiste

Jeux favoris : Swat 3 et Dark Project II

Michel Robert — Pigiste

Jeux favoris : Fifa 2000 et Euro 2000

Auchan

LE TOP

1 EURO 2000

Éditeur : Electronic Arts
Genre : Football

★★★★★

L'avis de Gen4 : Simulez les matches comme participants à part entière. 51 équipes se rencontrent dans 12 stades dans le cadre de 10 championnats. Exceptionnel de réalisme, Euro 2000 est synonyme de bonheur pour les amateurs du ballond rond.

2 STARLANCER

Éditeur : Microsoft
Genre : Simulation de combat spacial

★★★★

L'avis de Gen4 : La magie Microsoft fonctionne encore ! Avec Starlancer, incarnez un heros des guerres spatiales en pilotant une foultitude de vaisseaux spatiaux (80 au total). Les quelque 25 missions disponibles vous promettent de très longues heures de jeu. Stress garanti !

3 TIME MACHINE

Éditeur : Cryo Interactive
Genre : Aventure

★★★★

L'avis de Gen4 : La machine à remonter le temps inspiré par le roman de H.G. Wells vous permettra d'évoluer dans l'univers onirique de ce grand maître de la fiction. Quelque 18 sortilèges vous aideront au travers de votre quête fantastique

4 F1 WORLD GRAND PRIX

Éditeur : Eidos Interactive
Genre : Simulation de F1

★★★

L'avis de Gen4 : Amateurs de sensations fortes, F1 World Championship s'adresse à vous. Au volant de votre bolide, vous incarnerez selon votre choix l'une des 22 stars du championnat actuel. Vous devrez ensuite déterminer l'écurie pour laquelle vous vous battrez sur les 16 circuits disponibles.

5 GUY ROUX MANAGER 2000

Éditeur : Ubi Soft
Genre : Management de Foot

★★★

L'avis de Gen4 : Manager une équipe de football comme un vrai professionnel : tel est l'objectif de Guy Roux Manager. Vous pourrez, en vous appuyant sur le savoir-faire du maître auxerrois, gérer quelque 30000 joueurs, développer 12 tactiques tout en exploitant 9 formations prédefinies, et ce au cours de 4 championnats.

LA VIE AUCHAN

★ à voir
★★ pas mal
★★★ bien
★★★★ très bon
★★★★★ excellent
★★★★★★ culte

JUIN 2000

GEN4
LE MEILLEUR DES JEUX PC

Chaque mois, le meilleur des jeux disponibles sur PC CD-ROM

Les affaires du mois

49 F LE TITRE
7 €47

99 F LE TITRE
15€09

BIENTÔT SUR VOS ÉCRANS

Starlancer | Combats spatiaux épiques pour fans d'épopées intergalactiques !

Pour info ■ ÉDITEUR **Microsoft** ■ DÉVELOPPEUR **Digital Anvil** ■ GENRE simulation de combat spatial ■ JOUEURS 1 à 4 ■ PUBLIC tout public ■ PRIX env. 370 F

Étoile de maître

LA SIMPLE évocation de Chris Roberts rappelle à notre bon souvenir la célèbre saga des Wing Commander. L'enfant prodigue est de retour, avec son frère Erin aux commandes, et ils nous proposent leur dernière simulation de combat spatial. Starlancer s'inscrit-il dans la continuité de la WinCo Touch ou bien va-t-il propulser le genre vers de nouvelles sphères ? Quoiqu'il en soit, il y a fort à parier que ce jeu ne laissera pas indifférent. *Check-list* d'un hit en puissance !

Tout en chiffres
- 250 animations de pilotes
- 80 modèles de vaisseaux
- 36 thèmes musicaux
- 25 missions
- 20 armes

Version testée
- bêta américaine
- aucun *bug* constaté

Adresse Internet
www.microsoft.com/games/da/starlancer/

■ ATTENTION, SA TOURNE ! On peut observer la rotation des planètes en plein combat.

Les simulations de combat spatial constituent un genre qui se prête à merveille au PC et les frères Roberts ont su exploiter ce filon de belle manière depuis près d'une décennie. Le problème était de savoir si la création de leur propre équipe de développement (Digital Anvil) allait apporter un peu de renouveau à ce concept qu'ils maîtrisent à la perfection. La réponse est non.

Starlancer n'innove en rien, mais il n'en reste pas moins un produit de qualité qui perpétue la tradition de ces faiseurs de mondes. L'action se déroule au XXIIe siècle, plus précisément en 2160, alors que la Terre a colonisé la quasi-totalité du système solaire. Mais comme la nature humaine reste peut-être la seule constante de l'univers, deux factions rivales se disputent la suprématie territoriale des colonies : les gentils occidentaux de l'Alliance et les méchants orientaux de la Coalition. Alors qu'un traité de paix s'apprête à être signé entre les forces en présence, la Coalition, sous le commandement de l'ignoble amiral Kulov (à prononcer « Coulof »), porte une attaque éclair qui ne laisse aucune chance de répliquer à l'Alliance. Les Français seront les premiers à tomber (ça ne vous rappelle rien ?) et bientôt, c'est l'ensemble des colonies qui

L'action se déroule au XXIIe siècle, la Terre a colonisé la quasi-totalité du système solaire.

■ LE CHOIX DES ARMES L'interface qui permet de choisir son vaisseau est particulièrement intuitive.

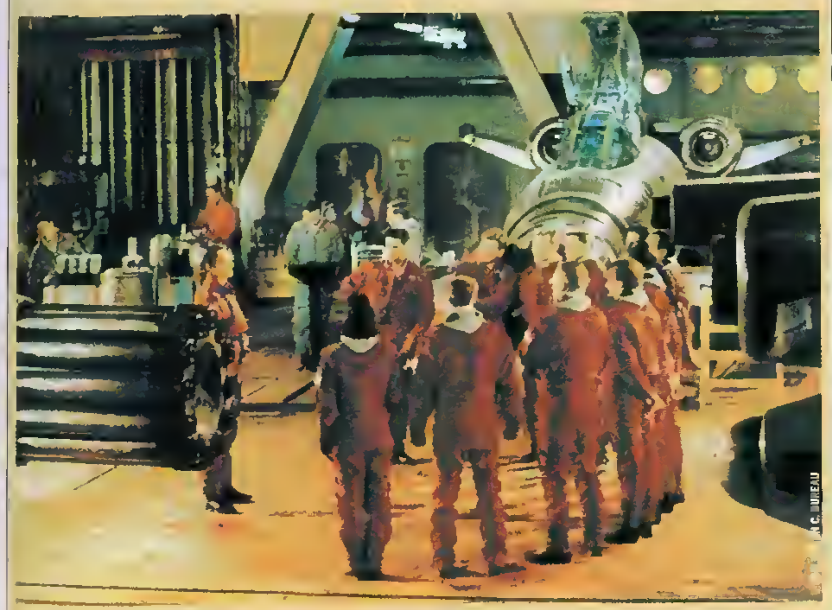
Opéra spatial

DE WING CO À STARLANCER Dix ans de space opera avec les frères Roberts.

Au début des années 90 arrive sur nos PC, Wing Commander. Ce jeu propose un concept novateur qui allie avancées technologiques et scénario original, afin d'immerger le joueur dans un véritable *space opera* interactif. Le succès ne se fait pas attendre et propulse les deux maîtres d'œuvre du projet sur le devant de la scène micro ludique. Chris et Erin Roberts ont créé un nouveau genre qui deviendra un standard par la suite. Mais ils ne vont pas s'arrêter en chemin et travaillent de pair sur la saga WinCo (Prophecy exclu) et Strike Commander (1993) qui bouscule la norme des simulateurs d'avions de combat. En parallèle, Erin pousse le concept un peu plus loin en concrétisant le projet Privateer, qui reste encore aujourd'hui une référence. Avec Chris, intronisé réalisateur du huitième art, et Erin, maestro de l'intelligence artificielle, on peut être sûr que leurs prochaines créations vont combler de bonheur les *aficionados* que nous sommes.

Wing Commander, le film

Après avoir réalisé cinq épisodes, Chris Roberts a transposé son jeu-phare sur grand écran il y a deux ans. Si les joueurs attendaient de pied ferme, les critiques se sont déchaînés : à tort ou à raison ? Hum hum...



C'est indéniable... *Wing Commander*, le film, est un ratage sans nom. Échec commercial international, plombé par une histoire crétine et un suspense inexistant, il n'a visiblement convaincu personne, ni les spectateurs, ni les joueurs férus de PC. Même les combats spatiaux sur lesquels repose le succès des jeux ont été mal exploités. De l'équipe d'acteurs que l'on voyait dans le jeu (et qui était au moins familière aux joueurs), personne n'a survécu, même pas Mark Hamill, pourtant convaincant ! Les amateurs de nanars particulièrement pervers peuvent se rattraper avec l'édition DVD zone 1 uniquement (image éclatante et son soigné cependant), vestige d'une bouse notoire !

BREF BRIEFING Les objectifs de mission sont passés en revue sur écran géant.

On aurait apprécié une campagne un peu plus dynamique.

À la seule différence que, cette fois-ci, vous incarnez un parfait quidam qui ne vivra que par les faits d'armes de son escadron, et non par ses exploits personnels, comme le commandant Blair dans les Wing Commander. À cet effet, l'interaction avec les autres pilotes se limite aux combats spatiaux. Vous n'êtes plus ce bel avatar multipliant les conquêtes et sauvant l'humanité d'aliens redoutables. Vous faites passeront à l'ennemi, les occidentaux étant obligés de se replier sur leur base éloignée de Neptune. C'est à ce moment que vous intervenez. Tous les volontaires sont sollicités pour venir renforcer les troupes déchirées de l'Alliance. Nous avons besoin de vous !

Les ailes du courage

Vous intégrez donc les volontaires de la 45e, un escadron de *rookies* affecté sur le spatio-croiseur Reliant. On retrouve le schéma classique des précédentes réalisations avec un scénario bien ficelé qui nous incite à enchaîner les missions les unes après les autres.

PAN, T'ES MORT !! Ce magnifique feu d'artifice ponctue l'annihilation de mon très regretté ennemi.

EXCEPTIONNEL !

pièce unique
crâne en polystyrène de
4m50 de haut,
3m de large, et 100 Kg

mise en vente 1
à partir du 1er juin su

www.oNATao.com
vente aux enchères sur Interne

Fin des enchères
le mardi 20 juin 2000
Livraison gratuite sur la région parisienne

Q&R

ERIN ROBERTS
Chef de projet

Qu'est-ce qui différencie Starlancer des autres réalisations ?
Je trouve la campagne en mode Multijoueur coopératif très excitante. Vous pouvez jouer jusqu'à quatre en même temps et sauvegarder la partie comme vous le feriez en mode Solo. J'aime bien l'idée de vivre le scénario avec ses amis et de concourir pour les promotions et les médailles !

Votre frère et vous excellez dans l'art de créer des histoires et des scénarios prenants. Est-ce, encore une fois, un point fort de la simulation ?
Comme vous avez dû le comprendre, nous avons créé une histoire qui est à la fois plausible en campagne Solo comme en Multijoueur. L'action et le dénouement de l'histoire sont donc recentrés sur l'escadron, non sur le pilote afin de garder une certaine cohérence dans le scénario.

Sur quel projet travaillez-vous actuellement ?
Le prochain projet sur lequel je travaille sera développé sur la X-Box de Microsoft. On contrôle une unité de combat futuriste qui doit livrer des batailles sur différentes planètes, avec des objectifs précis à atteindre.

JE VOIS ROUGE On se croirait revenu en pleine guerre froide. Le Parilisk est le fighter soviétique le plus redoutable !

partie de la Navy, la Grande Famille, tout le monde est logé à la même enseigne pour le meilleur, et surtout pour le pire. Car les missions vous donneront du fil à retordre. Cependant, leur difficulté est progressive et on ne se fait jamais dépasser par les événements. On retrouve les missions d'escorte, les attaques de bases ennemies, les *dogfights* acharnés, les raids antibombardiers (je hais ces torpilles !), tout ce qui a fait le succès du genre. La campagne reste malheureusement très linéaire, même si les objectifs peuvent changer en cours de mission.

On aurait apprécié une campagne un peu plus dynamique, davantage altérée par les résultats obtenus en vol. La plupart du temps, vous devez remplir scrupuleusement vos différents objectifs, sinon vous êtes remercié et vous pouvez recommencer la partie. Pas de place pour l'originalité, ni l'imprévu, c'est regrettable (et plan plan !).

Au niveau de la jouabilité, les adeptes des Wing Commander, X-Wing et autre Freespace ne seront pas dépaysés. La méthode a fait ses preuves et sert pleinement le jeu.

CHAUDS LES MARRONS Ce vaisseau s'apprête à rejoindre sagement ses petites copines, les poussières d'atome. *Hasta la vista, baby !*

De nombreuses commandes sont paramétrables, du simple contrôle des missiles à la gestion de vos sources de puissance. Le HUD est complet et fournit toutes les informations dont vous avez besoin en vol : dégâts infligés au vaisseau, radar, communication, objectifs de mission, représentation holographique de la cible. Piloter ces machines de guerre est un véritable jeu d'enfant. À ce sujet, vous devrez faire votre choix parmi douze vaisseaux, plus dévastateurs les uns que les autres.

L'as des as

Un haut niveau d'accréditation est requis pour piloter les plus meurtriers. Chaque vaisseau possède un comportement singulier défini par ses paramètres de maniabilité, d'accélération, de postcombustion. Les vaisseaux de commandement, quant à eux, sont moins impressionnants que dans Freespace 2, et ce n'est pas un réel *challenge* que de se frotter à leurs tourelles de proximité. Les combats entre torteresses volantes sont, malgré tout, spectaculaires, et mieux vaut ne pas rester dans leur ligne de tir lorsqu'ils décident d'en découdre ! Concernant l'I.A. des ennemis, seuls les as de la Coalition vous poseront quelques problèmes, sinon, on se sort assez facilement des confrontations spatiales en

France.sports.com

Crédit photo PIX

Directs

Analyses

Résultats

Tableaux

Statistiques

Jeux concours

Vivez les Internationaux de France à Roland Garros en direct et en continu sur Internet

Du 29 mai au 11 juin, France.sports.com vous fait vivre l'exploit et l'émotion en temps réel du plus grand évènement tennistique français !

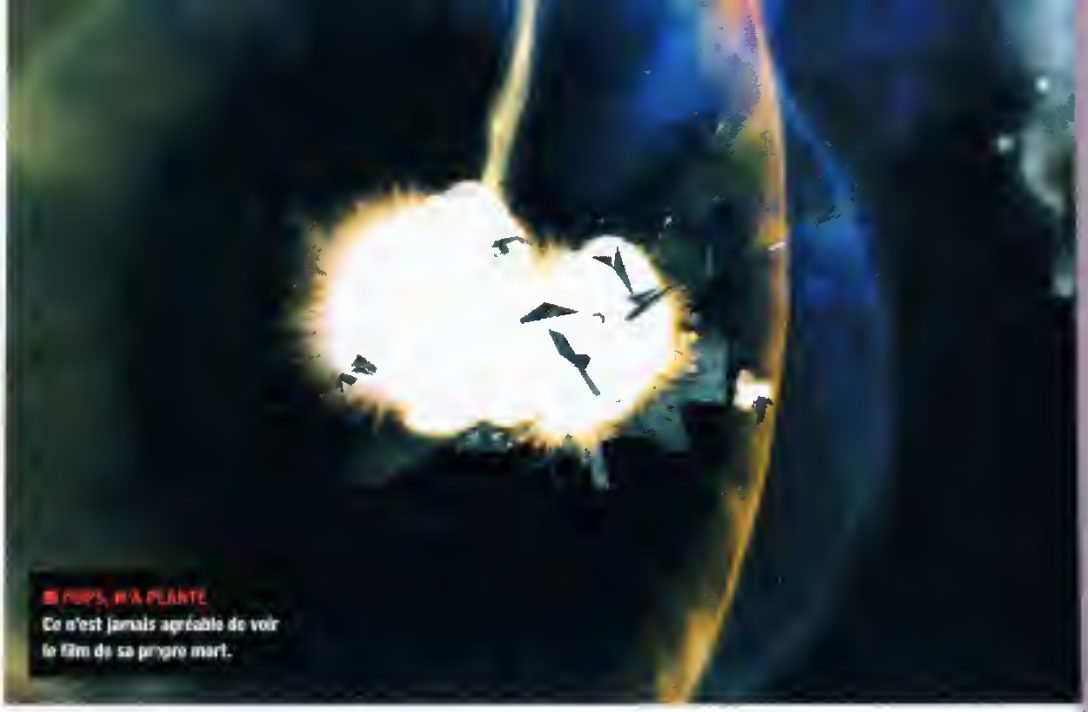
Jouez et gagnez vos places pour l'un des plus beaux tournois au monde !

www.france.sports.com - *Tous les sports en direct*

OPINION

FRED D.

Le Roberts, il loupe sans doute ses films mais coté jeux, il sait y faire. Ce Wing Commander qui cache son nom nous le prouve une fois de plus. C'est beau, l'interface est simple, efficace et surtout l'ambiance est au rendez-vous, même si l'on regrette la disparition des coéquipiers personnifiés. Maintenant, sorti du mode Réseau, on peut quand même se demander ce que Starlancer apporte de nouveau au genre.



■ **PUPS, M'A PLANTE**
Ce n'est jamais agréable de voir le film de sa propre mort.

mode de difficulté normale. Les coéquipiers répondent bien à vos ordres et la coordination des attaques est précise.

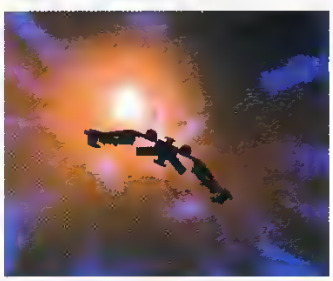
Sons et lumières !

L'action est omniprésente lors des missions, on reste agrippé au *joystick* tant que le *starfighter* n'est pas ramené à bon port. Les combats spatiaux sont le théâtre d'un déchaînement d'effets spéciaux spectaculaires. Les messages radio crépitent, les explosions font trembler le cockpit, les missiles exécutent leur danse macabre avant d'atteindre la cible, les canons sont chauffés à blanc, les débris d'épaves parsèment le vide interstellaire, quel bonheur ! Vous l'aurez compris, l'environnement sonore comme les graphismes ont été soignés. Le support audio 3D est présent et le moteur graphique, sans être révolutionnaire, est performant, et affiche un rendu de textures somptueux. L'animation est fluide, tout cela en Direct 3D.

La modélisation des vaisseaux est chiadée et on pourrait presque déterminer leur origine grâce à leur *design*. Les appareils japonais ont l'air tout droit sortis d'un manga, les vaisseaux allemands imposent leurs formes brutes de bombardiers, les *fighters* américains ont un look agressif façon têtes brûlées de la Seconde Guerre mondiale et les modèles chinois semblent provenir d'une autre époque. Cela ajoute au folklore de la simulation et renforce le *background* historique des protagonistes. Par ailleurs, le système solaire nous fait grâce de ses plus beaux apparats et on évolue dans un décor très convaincant : quelques nébuleuses de-ci de-là, la glaciale Neptune, Jupiter et ses satellites, Saturne et ses anneaux, Mars la rouge ; vous aurez droit à une visite guidée plutôt tourmentée.

Efficacité maximum

On reste dans le même registre en ce qui concerne les décors à bord du vaisseau de commandement : ni trop austères, ni trop tape-à-l'œil. Votre espace vital se résume à quelques mètres carré où se trouve le simulateur de combat, votre couchette avec votre mallette à médailles (très important pour flatter son ego), une télé qui vous informe des nouvelles du front, un lecteur CD et un ordinateur qui donne de nombreuses statistiques sur vos précédentes missions. On ne se balade plus dans les coursives du vaisseau afin de discuter de la pluie et du beau temps avec les



■ **JOUTES CHROMATIQUES** L'environnement graphique de Starlancer est somptueux.

Comme au cinéma

Les cinématiques en images de synthèse ponctuent les moments forts du jeu. On est loin de perdre par rapport aux réalisations en *full motion video*.

ENGAGEZ-VOUS
■ Le capitaine Robert Foster dirige d'une main ferme le spatio-croiseur Reliant. À votre arrivée sur le vaisseau, vous avez droit à un discours très patriotique qui ne fait absolument aucun doute sur ce qu'on attend de vous. Faites honneur à l'Alliance !

GROSSEU KATASTROPHEU
■ L'attaque surprise de la Coalition est imparable. Les vaisseaux de la Coalition disposent d'un système de camouflage qui les rend indétectables jusqu'à ce qu'ils frappent. L'alliance est en déroute et souffre de nombreuses pertes.

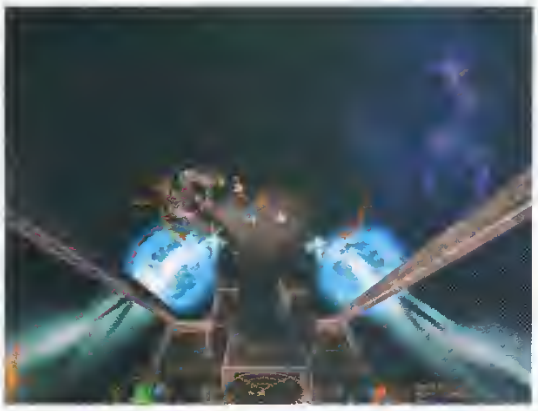
ÇA VA SAIGNER !
■ L'heure de la vengeance vient de sonner Soviétiques et Chinois, vous pouvez commencer à compter vos abattis. Nous sommes des p'tits gars de la Navy et on n'est pas là pour amuser la galerie. Pilotes, à vos postes immédiatement, faites vrombir les moteurs !

Si vous n'arrivez pas à le prononcer, tapez-le.

URwired.fr

● JEUX VIDEO et DVD chez vous en 24 h.* ●

*Pour toute commande passée avant 15h. Envoi par Colissimo en 24h pour la Région Parisienne et en 48h pour la France Métropolitaine (garantie par la Poste).



■ **BLASTERS DÉVASTATEURS** En *full guns*, la puissance de feu du vaisseau est tout simplement mortelle.

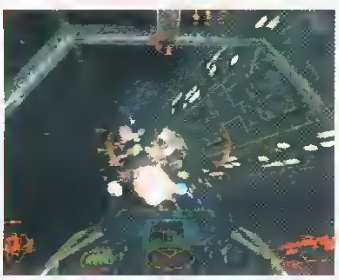
membres de l'équipage. Il ne vous reste donc qu'à vous rendre dans la salle de *briefing* pour prendre connaissance des objectifs de la prochaine mission.

La sélection par défaut des touches n'est pas un modèle d'ergonomie.

Dans le plus simple appareil

La mise en scène des *briefings* est bien réalisée, le plan des opérations est présenté sur écran géant et commenté par votre charmante chef d'escadron. Ensuite, vous devez sélectionner votre appareil et l'armement qui conviendra le mieux à la mission. L'interface est simple d'utilisation et très *high-tech*. Une image holographique de votre vaisseau apparaît et vous vous déplacez dans les menus pour faire votre choix. C'est simple, efficace et joliment réalisé. Le reste de l'interface de jeu est du même acabit et se résume au pointer-cliquer classique. Par contre, la configuration des commandes de jeu est un peu lourde tant les paramètres sont nombreux. Et la sélection par défaut des touches n'est pas un modèle d'ergonomie.

Après quelques missions, vous aurez passé en revue les commandes essentielles du jeu et le tri sera vite fait. Les cinématiques de transition sont plus rares que dans les précédentes productions



■ **TOURELLES** L'attaque des vaisseaux de commandement est un jeu d'enfant.

OPINION

LUC-SANTIAGO

Ce qu'il faut, dans un jeu de combats spatiaux, - en plus d'une réalisation irréprochable -, c'est une action soutenue et un scénario rythmé. Depuis X-wing vs Tie Fighter, on n'avait rien eu de très excitant jusqu'à... Starlancer ! Très beau, épique et superbement réalisé, c'est un jeu facile à jouer dans lequel on plonge immédiatement. Dommage qu'on ne soit pas surpris davantage !

Centre d'essai — Starlancer

EN UN CLIN D'ŒIL

INSTALLATION

+ Programme d'installation simple
+ Trois types d'installations (300 Mo à 1,2 Go)
+ Détection automatique du matériel
+ Diagnostic sur l'optimisation du système

ACCESSIBILITÉ

+ Interface de jeu intuitive
+ Les premiers pas dans le jeu se font en douceur
+ Vaste choix de configurations
+ Configuration un peu lourde des commandes

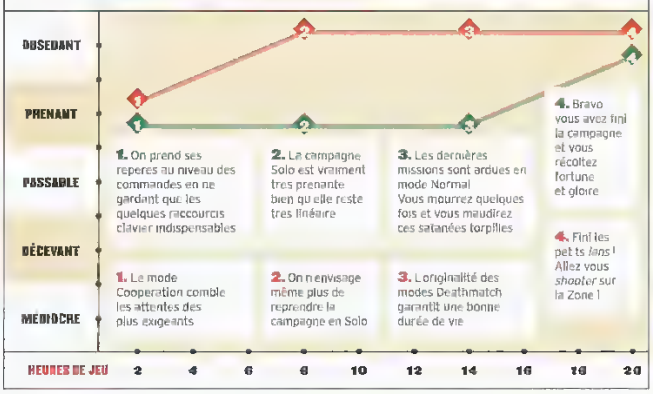
PERFORMANCES GRAPHIQUES

	PROCESSEUR	Pentium 166		Pentium II 233		Pentium II 350		Pentium II 450		AMD Athlon 700	
	RAM	32	64	32	64	32	64	64	128	64	128
G400 Matrox Millenium	640 x 480										
	800 x 600										
	1024 x 768										
Rage 128 ATI Rage Fury	640 x 480										
	800 x 600										
	1024 x 768										
Riva TNT Creative Graphics Blaster TnT	640 x 480										
	800 x 600										
	1024 x 768										
TNT2 Ultra Creative Graphics Blaster TnT 2 Ultra	640 x 480										
	800 x 600										
	1024 x 768										
GeForce	640 x 480										
	800 x 600										
	1024 x 768										
Voodoo 2 Diamond Monster 3DII	640 x 480										
	800 x 600										
	1024 x 768										
Voodoo Banshee Diamond Monster Fusion	640 x 480										
	800 x 600										
	1024 x 768										
Voodoo 3 3dfx Voodoo 3 3000 AGP	640 x 480										
	800 x 800										
	1024 x 768										

LÉGENDES — Ne fonctionne pas — Peu jouable — Acceptable — Parfait

MOTIVATION

On retrouve la marque des Wco dans Starlancer, ce besoin que l'on ressent de faire une dernière partie afin d'en savoir plus sur le dénouement du scénario et de prendre du galon



C'est Excitant!

GOLDEN PALACE
ONLINE CASINO

Golden Palace : Le casino sur Internet

WWW.GOLDENPALACE.COM

OPINION

FRED P.

Starlancer aurait pu s'appeler Wing Commander : Next Generation qu'on n'aurait pas fait la différence. C'est du 100 % Roberts, du scénario au *design* des vaisseaux, jusqu'à l'articulation des missions. Et malgré cette impression de déjà-vu, on replonge dedans tête baissée. Le Multijoueur est une véritable bénédiction pour les joueurs blasés par l'I.A. limitée du jeu.

Starlancer dispose d'un mode Multijoueur complet : on peut jouer la campagne en coopératif !

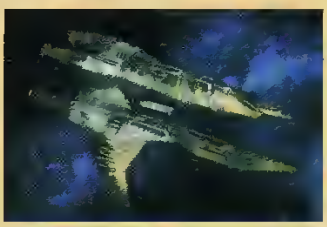
Les aigles de fer

La variété des missions à remplir oblige les pilotes à choisir judicieusement le vaisseau le mieux adapté. Il y en a pour tous les goûts. Au début, on ne peut choisir que parmi trois vaisseaux, mais ensuite, c'est une douzaine d'appareils qui vous sera proposée.

Navigata

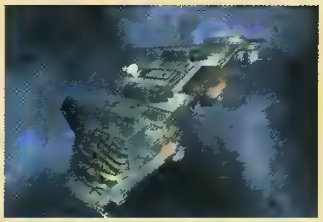
Le Nagmata est un vaisseau d'intervention léger, très maniable, et qui possède une accélération fulgurante Il est utile dans les missions d'escorte de vaisseaux de commandement ou les patrouilles de proximité

Patriot



Le Patriot est un *fighter* moyen bien armé, mais qui est malgre tout agile et rapide C'est un vaisseau équilibré qui sèmera la destruction dans les rangs ennemis Un escadron de Patriots peut s'attaquer à un vaisseau amiral

Tempest



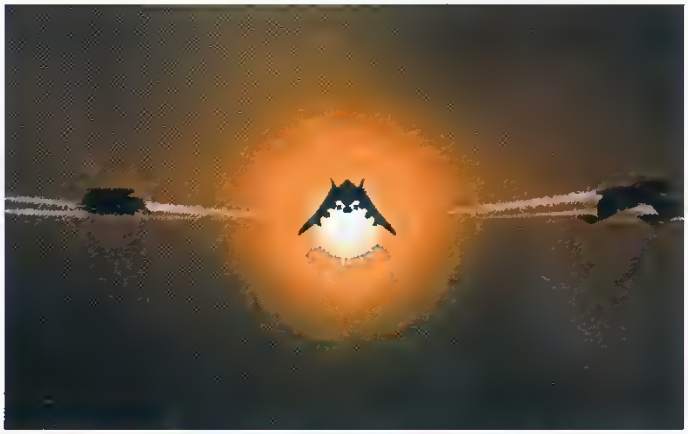
Le Tempest est un bombardier lourd qui peut charger un grand nombre de torpilles Sa faible maniabilité le rend vulnérable à l'attaque de vaisseaux plus agiles, mais c'est un vrai fléau pour les frégates et les spatio-croiseurs adverses

des Roberts. Le *motion video* et ses acteurs de chair et d'os a laissé la place aux images de synthèse et à leurs pixels anonymes. Le résultat est concluant et on a hâte de reprendre les commandes, après ces scènes, pour mater les rebuts de la Coalition.

À l'instar de Freespace 2, Starlancer propose également un mode Multijoueur complet, qui va même encore plus loin. Il est possible de jouer jusqu'à quatre en coopération dans la campagne classique du jeu, et ainsi de bénéficier de coéquipiers humains pour remplir les missions. On compte six modes Deathmatch qui proposent des thèmes de jeu originaux comme Nuclear Threat, où il faut collecter six balises le premier, puis franchir une porte interdimensionnelle afin de déclencher une explosion nucléaire qui réduira en poussière d'atomes les adversaires. Huit joueurs peuvent joindre une partie en Deathmatch.

La Zone de Microsoft supportera le Multijoueur mais les serveurs n'étaient pas encore actifs au moment du test. Pour conclure, Starlancer n'est pas une révolution mais sa réalisation sérieuse lui vaudra les faveurs des accros du genre. Cependant, on a le sentiment que ce jeu reste un prototype, un coup d'essai de Digital Anvil en prévision de leur prochaine création, Freelancer, basée sur le concept plus évolutif de Privateer. ■

- Frédéric Pam



■ **OISEAU DE PROIE** Tel un rapace impitoyable, vous fondez sur votre pauvre victime qui n'aura bien entendu pas un instant pour réagir : banzaiiiiii !

Le verdict — Starlancer

COMPARATIF

■ **STARLANCER**
Il est tout nouveau tout beau, il tourne bien, c'est donc lui qu'on préfère dans le genre pour l'instant !

■ **FREESPACE 2**
Pas simple a prendre en main mais très soigné Freespace 2 est sorti dans la discretion avec un univers original pour lui

■ **BETONO TNE FRONTIER**
Les simulateurs de combats spatiaux ne sont pas legion et celui ci etait assez moyen

■ **STARFLEET ACADEMY**
Un simulateur pas tres convaincant.

GRAPHISMES

■ Le *design* general du jeu est de tres bonne facture avec mention spéciale pour les modèles de vaisseaux et les explosions.

0 1 2 3 4 — **5**

AUDIO

■ S si l on sait que le son ne se diffuse pas dans l espace on apprecie cette aberration à sa juste valeur Du tout bon !

0 1 2 3 — **4**

MULTIJOUEUR

■ Jusqu a huit joueurs en Deathmatch et quatre en Coopération. Starlancer a été pensé pour le Multijoueur

0 1 2 3 — **4**

POUR : La WinCo Touch fait encore et toujours des adeptes Un concept de jeu simple et prenant une jouabilite exemplaire Mais que demande le peuple ?

CONTRE : Aucune evolution majeure n est a noter On a le sentiment que Digital Anvil se réserve pour sa future grosse production Freelancer

NOTE GLOBALE

5

Starlancer n'innove en rien mais force est de constater que ce jeu se situe parmi les standards de réalisation actuels

★ ★ ★ ★ ★

Spécifications

PROCESSEUR ET MÉMOIRE

■ MINIMUN (Editeur)	200 MHz & 32 Mo
■ RECOMMANDÉ (Editeur)	500 MHz & 128 Mo
■ RECOMMANDÉ (Cote PC)	500 MHz & 128 Mo

POSSIBILITÉS GRAPHIQUES

■ Accélération logicielle	✔
■ Direct 3D	✔
■ 3dfx	✘
■ OpenGL	✘

POSSIBILITÉS SONORES

■ EAX (SBLive !)	✔
■ Dolby Surround/Digital	✔

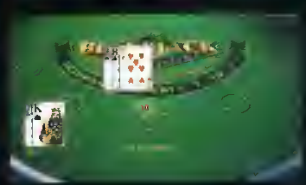
POSSIBILITÉS MULTIJOUEUR

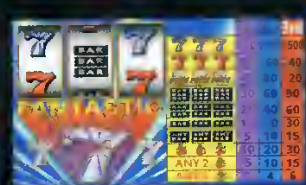
■ NOMBRE MAXIMUN DE JOUEURS	
PC SEUL 1 ▪ LAN ■ ▪ INTERNET ■	
■ CD NÉCESSAIRE PAR JOUEUR	✔
■ CONNEXION MINIMUN	56,6 kbps

Logiciel disponible EN FRANÇAIS

GOLDEN PALACE CASINO VIRTUEL

Nos jeux sont parmis les plus réalistes sur Internet!





LES MEILLEURS JEUX
LES MEILLEURES CHANCES
LE MEILLEUR CASINO VIRTUEL

Est-ce que le casino existe vraiment?

Le casino virtuel Golden Palace existe depuis [illegible] et jouit d'une réputation [illegible]. Le logiciel [illegible] est [illegible] utilisé par le casino Golden Palace est considéré comme étant parmi les plus performants et les plus performants au monde.

Quelles sont mes chances de gagner?

Le retour sur vos mises sera au moins équivalent [illegible] pourcentage [illegible] dans les meilleurs casinos de Las Vegas. Vous pouvez donc être sûr de tirer un bon profit de votre argent. Nous sommes [illegible] confirmés à vos règles et [illegible] de la loi.

Mon argent est-il en sécurité?

Pour votre protection, nous vous offrons un registre de chaque [illegible] effectuée au casino Golden Palace. Une vérification [illegible] est disponible pour chaque [illegible] auprès de nous. Si vous souhaitez en connaître les détails, [illegible] Vous pouvez [illegible] vos gains avec le casino Golden Palace en tout confiance.

www.goldenpalace.com/francais

■ **CHIFFRES** L'Apache est équipé de 16 missiles Hellfire, de canons de 30mm et peut voler jusqu'à trois heures.

© SIPA PRESS

HIT Gen4 PC CD-Rom

Le vol du bourdon

Gunship ! | Pilotez le dernier cri en matière d'hélicoptère de combat.

Pour info ■ EDITEUR Ubi Soft ■ DEVELOPPEUR Microprose ■ GENRE simulation ■ JOUEURS 1 à 8 ■ PUBLIC pour tous ■ PRIX env. 300 F

Gunship ! est un véritable simulateur d'hélicoptère de combat qui vous plonge dans l'enfer de la guerre moderne. Aux commandes de trois appareils différents, vous allez sillonner les champs de bataille pour y semer la terreur et la destruction... Banzaiiiiiii !

Tout en chiffres
- 114 véhicules différents
- 85 types d'armes
- 23 missions
- 3 hélicoptères de combat

Version testée
- version finale
- retours intempestifs sous Windows

Adresse Internet
www.gunship.com

La série des Gunship ! débuta en 1989 et rencontra un succès immédiat auprès des joueurs, à tel point que le premier épisode posa les bases du genre. Il faut dire que la réalisation, soignée, était l'œuvre de Sid Meier, Andy Hollis et Arnold Hendrick et que le jeu proposait une superbe reconstitution du champ de bataille.

Reality show !

Le dernier volet de la série ne déroge pas à la règle puisqu'il propose une simulation très complète et de haute qualité. Premier point, et non des moindres, les auteurs n'ont pas voulu réserver Gunship ! aux spécialistes des simulations ultra-réalistes. Pour cela, l'interface vous proposera trois modes de jeu différents : Arcade, Intermédiaire et Simulation. De plus, afin de faciliter vos premières escarmouches, de nombreuses fonctions essentielles sont paramétrables. Par exemple, s'il n'est pas question de piloter un engin invulnérable, la résistance de l'hélicoptère aux impacts peut tout de même se régler, tout comme les munitions illimitées.

Enfin, au lieu de guerroyer tout seul, vous pouvez sélectionner un ou deux hélicoptères qui vous accompagneront tout au long de la mission. Donc pour résumer, Gunship ! ne devrait pas faire fuir les novices : on entre dans le jeu sans aucun problème. D'autant plus qu'un système d'aide en ligne est accessible à n'importe quel moment du jeu, même en pleine action ! Il n'est donc pas nécessaire, avant de commencer à jouer, d'apprendre par cœur toutes les touches de son clavier. Ceci dit, attention, il s'agit tout de même de piloter un

Les reliefs sont convaincants : fleuves, forêts et villes composées d'immeubles, entre lesquels il faudra slalomer.

■ **VUE PANORAMIQUE** Pour obtenir un meilleur angle de vue, faites disparaître le tableau de bord, ne restent alors à l'écran que les indications principales... Et les cibles potentielles !

hélicoptère et de le mener au combat : ce genre de monstre demande une certaine maîtrise. Deux postes de pilotage sont accessibles à tout moment : le cockpit et le poste de tir, l'ordinateur se chargeant du poste que vous quittez provisoirement.

Whouhouhou vl'à les Indiens

À propos d'hélico, le jeu vous en propose trois différents. Tout d'abord, le célèbre Apache, qui équipe les forces américaines et anglaises, son équivalent russe, le Havoc Mi-28, et, bonne surprise, l'Eurocoptère Tigre, dernier fleuron de la technologie européenne en la matière, qui équipe les forces allemandes. Chaque hélicoptère reçoit en début de mission son équipement de tir, aussi complet que possible, et surtout adapté à la mission. Vous aurez donc le choix entre différentes configurations, incluant canons, roquettes et missiles, selon les types d'opérations : patrouille de reconnaissance, attaque au sol, etc. En tout cas, ne vous inquiétez pas, l'armement est conséquent et vous permettra d'abattre tous ceux qui se trouveront malencontreusement sur votre passage.

Et vous allez en croiser du monde ! En effet, les champs de

Vue d'en haut

Les concepteurs nous proposent trois types de vues possibles : extérieure, vue du pilote et vue du tireur. Avantages et inconvénients de ces angles de vue radicalement différents, qui correspondent tous à des actions précises.

Vue extérieure

La vue extérieure n'est pas forcement la plus pratique lors des combats, mais elle a le mérite d'être esthetique et surtout de faciliter la compréhension des mouvements de l'hélicoptère. Elle permet d'avoir un angle de vue vaste tout autour de soi A conseiller au début

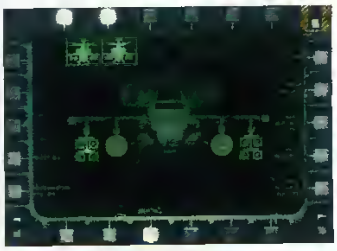
Poste de pilotage

La vue du cockpit est ideale pour le pilotage et même pour le tir, puisque tous les indicateurs necessaires sont présents. Que ce soient la vitesse, l'altitude, le compas ou encore le type d'arme enclenché, rien ne manque. De plus, il est possible de rendre le tableau de bord transparent

Vue du tireur

La vue du tireur permet de se concentrer sur le tir et la recherche de cibles. Il est contrôlé par l'ordinateur en Solo mais reste accessible. Cette option prend son intérêt en mode Multijoueur puisque deux joueurs peuvent se retrouver à bord du même appareil, chacun à son poste.

TOUS POUR UN... L'avantage d'être dans l'armée, c'est qu'on n'est jamais seul !



FULGUROPOING Voici le panneau sur lequel on choisit son armement.

OFFRE SPECIALE NOUVEAUX ABONNES SUR CE KIT DE CONNEXION

20h D'INTERNET 100% GRATUITES*

(Accès Internet + communications téléphoniques comprises)

INFONI

A chacun son Interr

BOUM ! Quand vot' moteur fait boum ! Y a pas à redire sur les effets pyrotechniques, ils sont de toute beauté. En plus, lorsqu'un missile ou une roquette fait sauter une cible au sol, on aperçoit une onde de choc : impressionnant !

OPINION

LUC-SANTIAGO

Pas de doute là-dessus : Gunship ! s'impose comme le meilleur simulateur d'hélicoptère. Qualité graphique, prise en main immédiate, bon modèle de vol, trois appareils à piloter, excellente ambiance sonore : ce jeu a tous les atouts dans sa manche pour devenir la nouvelle référence. Si vous voulez investir dans le genre, pas d'hésitation !

bataille regorgent de cibles diverses. De nombreux bâtiments, utiles pour se faire la main, mais aussi des postes d'artillerie plus ou moins bien camouflés, des colonnes de blindés et même des avions. Du coup, il est très facile de passer de la position du prédateur à celle moins enviable de la proie.

Le jeu reconstitue fidèlement le champ de bataille moderne. Les concepteurs ont aussi intégré un système de communication qui permet de dialoguer avec les autres unités et de demander à tout moment un appui aérien, ou encore de diriger les tirs de l'artillerie lourde sur une cible récalcitrante. Vous êtes donc en réelle interactivité avec toute la zone de combat. Et graphiquement, ce n'est pas mal du tout. Il existe, en fait, deux types d'environnements distincts, la ville et la campagne, finement modélisés en 3D.

Les reliefs sont convaincants : fleuves, forêts et villes composées d'immeubles entre lesquels il faudra slalomer. Quoi qu'il en soit, le plaisir est immédiatement au rendez-vous lorsqu'il s'agit de faire évoluer l'hélicoptère dans de tels décors, d'autant plus que les zones de combat, beaucoup plus vastes que dans la précédente version de Gunship !, permettent des manœuvres militaires d'envergure.

Chaude ambiance

Ajoutons à cela la présence de nombreux détails comme les traînées de fumée des missiles, les impacts au sol produits par les canons, les colonnes de fumée qui montent à l'horizon, les messages d'alerte qui arrivent par la radio de bord, bref, une multitude de petites choses, visuelles et auditives, qui rendent l'ambiance un tantinet stressante et qui ajoutent surtout au réalisme de l'ensemble.

Et pour les plus exigeants, on peut choisir les voix dans la langue d'origine de l'armée choisie, avec les sous-titres en français ! En tout cas, sur ce point, le but recherché par les concepteurs est atteint et l'immersion dans la bataille est totale !

Gunship ! vous permet d'accéder, en plus d'une phase d'apprentissage, à trois types de jeux différents. Tout d'abord l'action instantanée, qui permet de se lancer rapidement à l'assaut des forces ennemies et qui, combinée au mode Arcade, ferait

Des hélicos d'enfer

Les hélicoptères modernes ont changé les données du combat terrestre. Ils allient à une puissance de feu de plus en plus impressionnante, une agilité et une rapidité incomparables. Gunship ! vous en propose trois pour le même prix. Passage en revue de ces boîtes de conserve volantes.

Fort Apache

L'Apache, dont le premier vol remonte à 1975, fut le premier hélicoptère de combat tout temps. Entré en service aux États-Unis en 1986, il s'est illustré pendant la guerre du Golfe. Ses détracteurs critiquent son coût et le décrivent comme un assemblage de pièces détachées.

Les brigades du Tigre

Le Tigre est l'hélicoptère de combat européen moderne. Le premier projet remonte à 1978, et le premier vol n'eut lieu qu'en 1991. Il est doté de caractéristiques exceptionnelles : capacité à effectuer des loopings et faible signature radar qui s'explique par l'emploi massif de matériaux composites.

La terreur rouge

Le Havoc Mi-68 est le pendant russe de l'AH-64 Apache. C'est un appareil de combat performant qui est renommé pour son esthétique particulière, notamment au niveau du nez. On le retrouve dans tous les simulateurs d'hélicoptère depuis plusieurs années déjà. À noter, son HUD en russe !

A chacun son Internet

20 heures d'Internet
gratuites pour choisir...
INFONIE...De nombreux forfaits tout compris
à l'Internet gratuit.

Pour toute information : www.infonie.com

N° Indigo 0 825 825 825

* heures offertes sous forme de réduction de prix de votre formule pour toute souscription à un abonnement Top entre le 15/03/2000 et le 31/12/2000. Offre soumise à conditions

OFFRE SPECIALE NOUVEAUX ABONNES

20h D'INTERNET 100% GRATUITES*

(Accès Internet + communications téléphoniques comprises)

SUR LE CD-ROM DE CE MAGAZINE

INFONI
A chacun son Interne

OPINION

BERTRAND

Au royaume des simulateurs d'hélicoptère de combat, Gunship ! devrait sans aucun doute faire date grâce à sa jouabilité et à la qualité de sa réalisation qui m'ont particulièrement séduit. De plus, l'importance accordée à l'aspect Multijoueur et la compatibilité avec le futur Tank Platoon est une excellente idée. Microprose nous prouve qu'il reste le spécialiste de ce type de jeu.

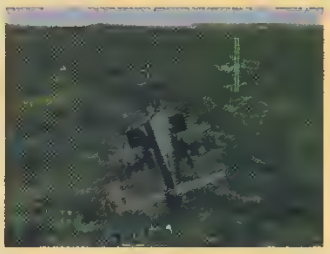
Baptême de l'air

Les décors dans lesquels se déplace l'hélicoptère participent pour beaucoup à l'impression de réalisme qui se dégage du jeu. D'une part, les zones sont vastes, et d'autre part, le graphisme est à la hauteur. Voici un petit aperçu de ce qui vous attend.

Morne plaine

Ah, quel paysage enchanteur que celui des plaines de l'Europe de l'Est ! C'est à se demander si ce n'est véritablement la peine de se battre pour la conquête de ce territoire. Il faut dire que le jeu se déroule au-dessus des plaines de la Pologne, de l'Ukraine et autre Biélorussie

Long fleuve tranquille



Heureusement que pour briser la monotonie des plaines de l'Est Gunship ! propose d'agrémenter le tout de rivières et de forêts. On obtient donc un paysage bucolique, très bien réalisé et riche en cachettes. Idéal pour voler à basse altitude sans être repéré.

Nouga York

La campagne, ça va bien, mais il y a aussi de véritables villes qui deviennent le théâtre de combats acharnés. On peut donc remonter une avenue et prendre des raccourcis ! Par contre, attention aux immeubles qui sont dangereux pour l'hélicoptère

presque ressembler Gunship ! à un jeu d'action ! D'autre part, une série de vingt-trois missions mettant en scène les armées allemande, américaine et anglaise opposées aux forces russes vous attend. Chaque mission est évidemment précédée par des scènes cinématiques de qualité, suivies du traditionnel *briefing* exposant les tenants et les aboutissants des différentes missions. À la fin de celles-ci, un *debriefing* résume la situation et vos performances.

En hélico Simone !

Un éditeur de missions est fourni avec le jeu afin que vous puissiez réaliser vos propres scénarios de bataille. Enfin, un mode Campagne est aussi disponible. Dans ce cas, vous pourrez suivre, à l'aide de multiples cartes et commentaires, l'évolution du conflit entre les armées de l'OTAN et les forces russes. À vous de choisir votre camp au début de la campagne et de tout mettre en œuvre afin qu'il triomphe. Pour finir, notons que Gunship ! a été conçu pour le jeu Multijoueur puisqu'il permet à deux joueurs d'occuper les postes de pilotage et de tir au sein du même hélico. De plus, il sera compatible avec le futur Tank Platoon, ce qui laisse présager de furieux engagements dans un proche avenir. ■

- Bertrand Pomart

■ **AVANT LA MACHINA !** Pour ceux qui ne pilotent pas un hélicoptère au quotidien, la vue extérieure est conseillée pour se familiariser avec la bête.

Le verdict — Gunship !

COMPARATIF

■ **GUNSHIP !**
Le nouveau Gunship ! devient aujourd'hui la référence incontournable du genre. Les fans ne doivent pas le manquer... Les autres non plus !

■ **TEAM ALLIGATOR**
La possibilité de gérer précisément une équipe de pilotes et une très bonne réalisation à tous les niveaux permettent à Team Alligator de faire figure d'alternative costaud.

■ **APACHE / HOKUM**
Des graphismes pauvres, une interface austère... c'est d'un triste ! Oui mais il y a une campagne dynamique très bien conçue et un modèle de vol réaliste

GRAPHISMES

■ Les graphismes, que ce soit les paysages comme les unités, sont d'excellente facture (TnT 2 ou GeForce conseillées)

0 1 2 3 4 **5**

AUDIO

■ L'ambiance sonore participe à l'immersion sur le champ de bataille notamment grâce au système de communication dont est doté le jeu

0 1 2 3 4 **5**

MULTIJOUEUR

■ Gunship ! est prévu pour des parties Multijoueur passionnantes. Il faut attendre la sortie de Tank Platoon pour tester la compatibilité

0 1 2 3 4 **5**

POUR : Une immersion totale dans un champ de bataille grâce à la qualité de la réalisation, tant graphique qu'audio. Une durée de vie renforcée par l'aspect Multijoueur

CONTRE : Peut être un contrôle plus accessible de l'hélicoptère, mais bon, après ce n'est plus de la simulation

NOTE GLOBALE

Gunship ! est à coup sûr l'un des meilleurs jeux du mois, il remet au goût du jour la simulation d'hélicoptère de combat pour tous les publics

5

★ ★ ★ ★ ★

Spécifications

PROCESSEUR ET MÉMOIRE

■ MINIMUM (3Dfx)	P266 MHz & 32 Mo
■ RECOMMANDÉ	P350 MHz & 64 Mo
■ RECOMMANDÉ (OpenGL PC)	P450 MHz & 128 Mo

POSSIBILITÉS GRAPHIQUES

■ Accélération logicielle	✘
■ Direct 3D	✔
■ 3dfx	✔
■ OpenGL	✘

POSSIBILITÉS SONORES

■ EAX (SBLive!)	✔
■ Dolby Surround/Digital	✔

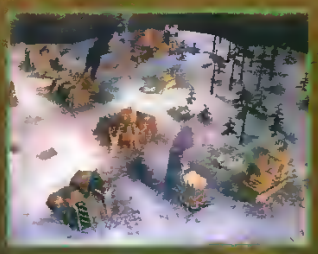
POSSIBILITÉS MULTIJOUEUR

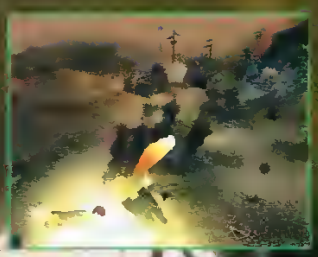
■ NOMBRE MAXIMUM DE JOUEURS
PC SEUL 1 - LAN 8 - INTERNET ∞

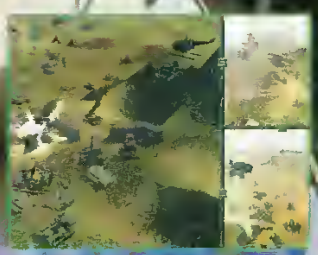
■ CD NÉCESSAIRE PAR JOUEUR	✔
■ CONNEXION MINIMUM	28,8 kbps

EARTH 2150

> LA STRATÉGIE NOUVELLE GÉNÉRATION DÉBARQUE CET ÉTÉ SUR VOS PC







LOCKED

> La Terre en l'an 2150, trois grandes puissances s'affrontent pour le contrôle des dernières ressources du sol et des océans.
> Dans ce conflit impitoyable celui qui contrôle ces ressources s'ouvre la porte des étoiles et pourra sauver les siens de l'apocalypse.
> Une guerre implacable vient de commencer...

PC CD

TopWare

www.earth2150.com

Tarte à la crème

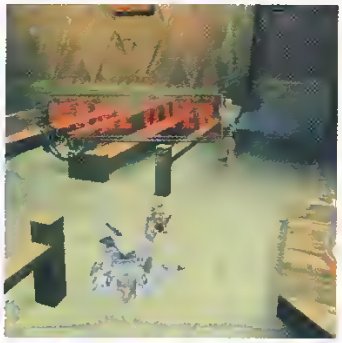
Daikatana | Le *quake-like* le plus attendu arrive enfin... Pour le meillleur ? Euh...

Pour info ■ EDITEUR Eidos ■ DÉVELOPPEUR IonStorm ■ GENRE *quake-like* ■ JOUEURS 1-32 ■ PUBLIC 10 ans et + ■ PRIX env. 350 F

Tout en chiffres
- 60 types d'ennemis
- 25 armes
- 4 lieux
- 4 époques
- 3 ans d'attente

Version testée
- bêta américaine
- aucun *bug* constaté

Adresse Internet
www.ionstorm.com



■ **GAIME AUVEUR** Si vous vous défoulez sur votre copain, le jeu s'arrête... Pourquoi ?

■ **GROS RALÈZE** Lui, c'est Superfly Johnson. Cinq kilos de barbaque par jour, avec des croquettes et un peu d'eau et il vous suivra jusqu'au bout du monde.

L'affaire Daikatana

AIE AIE Le point sur le développement d'un jeu en retard.

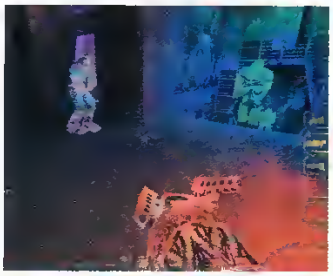
Souvenez-vous, en 1998 déjà, on nous annonçait des jeux comme Prey (saint pixel ait son âme), Messiah, Sin, Half-Life, Blood 2, Requiem et... Daikatana. À l'exception de deux, tous ces jeux sont sortis. Mais contrairement à ce que l'on croit, le jeu de Romero n'est pas celui qui bat tous les records de retard puisque le titre est remporté par Duke Nukem Forever, annoncé depuis plus de trois ans. Cependant, Daikatana ne s'en sort pas trop mal avec son moteur 3D antédiluvien et ses annonces tapageuses : « *Daikatana sortira lorsque sa partie Solo sera mieux que Half-Life et son mode Multijoueur, mieux qu'Unreal Tournament* », affirmait John Romero il y a quelques mois aux impatients. L'année dernière, Eidos, très inquiet et déjà conscient d'avoir perdu beaucoup d'argent, envoyait même un expert chargé d'accélérer les événements chez Ion Storm. Il faut croire que la démarche a porté ses fruits puisque le jeu sort cinq mois plus tard... après presque 36 mois de développement laborieux et des démissions en chaîne de plusieurs membres de l'équipe !

Depuis combien de temps nous annonce-t-on Daikatana, le successeur de Quake ? Peut-être était-il déjà prévu alors même que les premiers PC n'existaient pas ? Quoi qu'il en soit, le voici le voilà... pour notre plus grand (dé)plaisir ?

Prenez l'an 2000. On s'y est préparé de longues années, on en a fait tout un foin, on s'attendait à voir le troisième millénaire pousser dans chaque caniveau... Résultat, on s'est réveillé le 1er janvier pour s'apercevoir que rien n'avait changé. Ben pour Daikatana, c'est un peu pareil. Sauf que dans le cas du rejeton d'Eidos, on subit même un petit voyage dans le temps.

Définissons d'abord le genre du jeu : c'est un *quake-like*, entendez, au sens propre. Fermez les yeux et imaginez un peu qu'il n'y ait pas eu Half-Life, Unreal, Soldier of Fortune et Dark Project. Eh bien Daikatana se positionnerait parmi les jeux les plus novateurs du moment. Sauf que...

Bon d'accord, l'idée est vaguement alléchante. Un sabre magique égaré, une fille prisonnière d'une forteresse, une aventure longue avec des armes et des ennemis qui changent en fonction de l'époque... Mais dès les premières minutes de jeu, on croit rêver : les ennemis sont des moustiques et des grenouilles, comble de l'originalité. Les plus féroces, ce sont des lézards au regard méchant qui me rappellent le lapin tueur dans Monthy Pyton. Ensuite, des robots mal dégrossis prennent le relais. Quant à la gestion des



■ **LIBÉREZ NOS CAMARADES !** Il faut parfois libérer des prisonniers.

Spécifications

PROCESSEUR ET MÉMOIRE
- MINIMUM P233 MHz & 32 Mo
- RECOMMANDÉ P300 MHz & 64 Mo
- RECOMMANDÉ Gen4 PC P450 MHz & 64 Mo

POSSIBILITÉS GRAPHIQUES
- Acceleration logicielle ✗
- Direct 3D ✔
- 3dfx ✔
- OpenGL ✔

POSSIBILITÉS SONORES
- EAX (SBLive!) ✔
- Dolby Surround/Digital ✔

POSSIBILITÉS MULTIJOUEUR
- NOMBRE MAXIMUM DE JOUEURS
  PC SEUL 1 - LAN 32 - INTERNET 32
- CD NÉCESSAIRE PAR JOUEUR ✔
- CONNEXION MINIMUM 28,8 kbps

■ **GRAND MAÎTRE** Avant de vous lancer dans l'aventure, vous étiez un bête prof d'arts martiaux.

points d'impact, elle semble tout simplement inexistante puisqu'un ennemi est soit vivant, soit réduit à l'état de couscous, mais après tout, Duke Nukem ne la proposait pas non plus... eh eh.

Que reste-il de nos amours ?

Le jeu se déroule dans un décor verdâtre, pour ne pas dire glauque, dont le graphisme est résolument dépassé. Alors, me direz-vous, que reste-t-il de nos amours ? C'est simple, on doit canarder, pousser des boutons, ramasser des boîtes de la Croix-Rouge, ouvrir des portes, déclencher des mécanismes... Non, franchement, pas de dépaysement en vue, encore moins de surprise, c'est tout juste si on ne s'endort pas.

Ensuite, Daikatana est long et assez dur au niveau intermédiaire. Chaque lieu (Kyoto futuriste, Grèce antique, Norvège médiévale et San Francisco en 2030) est peuplé d'ennemis *ad hoc*. En plus, le décor change et ça évite de se lasser. Et puis si le graphisme pèche, l'animation ne souffre, elle, d'aucun défaut majeur, ce qui permet un jeu nerveux et rapide.

La seule (petite) originalité de Daikatana, c'est la gestion de coéquipiers (deux). Ils vous couvrent et obéissent à certains ordres. Un coéquipier mort entraînant un *game over*, il faut éviter de tester les nouvelles armes sur eux ! Enfin, Daikatana propose en Multijoueur des modes tels que Deathmatch, Deathtag ou Coopération (bienvenu).

Finalement, on ne voit absolument pas pourquoi choisir Daikatana lorsque des Tournament, Counter-Strike et autres Soldiers of Fortune se sont révélés mille fois plus intéressants. Un point à la ligne. ■

- Stéphane Prince

Le jeu se déroule dans un décor verdâtre, pour ne pas dire glauque, dont le graphisme est résolument dépassé.

■ **URGENCE** Ces types effectuent des expériences sur les prisonniers humains. C'est débectant, je shoote.

Le verdict — Daikatana

COMPARATIF

■ **HALF-LIFE ET OPPOSING FORCE**
C'est excellent et c'est encore mieux en Multi avec l'add on Counter Strike.

■ **TOURNAMENT**
Choisir entre celui-là et celui d'après, pas facile... Les avis sont partagés. Mais dans l'ensemble, on adore les deux.

■ **QUAKE III**
Si vous avez sauté des lignes, apprenez à suivre avec le doigt. Un autre *quake-like* Multijoueur.

■ **DAIKATANA**
On attendait beaucoup de lui, on est déçu, mais les fans s'y retrouveront... Enfin on espère pour eux !

GRAPHISMES
■ Franchement, ce n'est pas laid ! Mais les textures sont anguleuses et vraiment en deçà de ce que l'on est en droit d'attendre.
0 1 2 **3**

AUDIO
■ *Boom pan fzzzzchtac, phouhrrr zgllob*. Ils y sont tous, mais sans réelle surprise. On a déjà vu beaucoup mieux.
0 1 **2**

MULTIJOUEUR
■ Rien de très étonnant ni de très novateur. Trois ans de développement pour ça ? Un mode Coopératif bienvenu cependant.
0 1 2 **3**

POUR : La rapidité du jeu, la variété des armes et des ennemis, la longueur des quatre niveaux, la gestion des coéquipiers.

CONTRE : L'esthétique à la Quake vraiment dépassée, la linéarité de l'action, l'absence de gestion des points d'impact, toujours pareil. Les déclarations mégalos de John Romero.

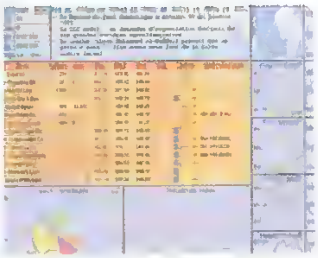
NOTE GLOBALE
Après un développement aussi long, comment expliquer une réalisation aussi décevante ?

2

★ ★

Wall Street Tycoon

■ EDITEUR **Ubi Soft** ■ DEVELOPPEUR **Interactive magic** ■ GENRE **gestion** ■ PRIX **env. 350 F**



■ **CRAQUERA, QU PAS ?** Telle est la question qui hante tous les spéculateurs.

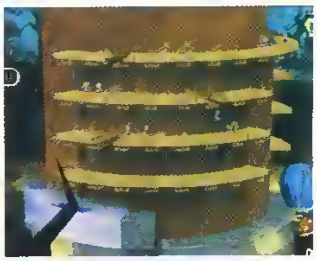
À l'heure où la bourse en ligne fait son apparition dans les foyers, voici un nouveau jeu de simulation boursière. Le principe est simple, vous disposez d'un capital de départ qu'il faudra faire fructifier en jouant avec les humeurs de la bourse. Il faut donc suivre les cotations des principales sociétés et les événements politico-économiques de la planète. Plusieurs modes sont disponibles, historiques, Multijoueur, et même connecté en temps réel sur la bourse de Paris. Graphiquement ce n'est pas une merveille, mais il remplacera agréablement le démineur. **B.P.**

★ ★

TESTS EXPRESS

Lemmings Revolution

■ EDITEUR **Take 2** ■ DEVELOPPEUR **Psygnosis** ■ GENRE **Lemmings** ■ PRIX **env. 350 F**



■ **SAUVE QUI PEUT !** En 3D, les casse-tête deviennent balèzes !

Dans ce nouveau volet des Lemmings, les petites bêtes ont été enfermées par des méchantes belettes et doivent s'échapper en montgolfière (édifiant n'est-ce pas ?). On évolue dans un univers cylindrique (cf. capture) en 3D. Pour les incultes, rappelons que chaque Lemming peut accomplir une tâche (construire, grimper) et que l'objectif est d'en sacrifier le moins possible, mais quand même assez pour sauver l'espèce. Voilà. Si vous n'êtes pas lassé du genre, courez l'acheter c'est un assez bon cru. **S.P.**

★ ★ ★

REGARDE OÙ TU MARCHES ! Forcément, vu sous cet angle, on comprend mieux la supériorité qu'apporte un Combot.

Métal hurlant

Metal Conflict | Quand Total Annihilation tourne à la sauce manga.

Pour info ■ EDITEUR Psygnosis ■ DÉVELOPPEUR Zono ■ GENRE stratégie en temps réel ■ JOUEURS 1 à 8 ■ PUBLIC tout public ■ PRIX env. 300 F

Psygnosis, ce sont des vieux de la vieille, des survivants. Moribonds il y a quelques années, ils ont su garder la tête hors de l'eau en s'essayant avec *maestria* à différents styles. Après l'aventure-action avec Drakan et la course avec Rollcage II, c'est maintenant le tour de la stratégie.

Famille nombreuse, famille heureuse, paraît-il. Alors, d'accord, ça rime, c'est idéal pour un refrain mais question pratique, vous repasserez. Prenons l'exemple, au hasard (bon d'accord, ce n'est pas au hasard mais vous croyez qu'il est facile de faire une intro !), de la famille Angelus.

Tout en chiffres
- 30 missions Solo
- 30 cartes Multijoueur
- 3 campagnes
- 3 niveaux de combats

Version testée
- bêta française
- aucun *bug* constaté

Adresse Internet
www.metalfatigue.com

Tout comme leur défunt papa, les trois frères Diego, Jonus et Stefan sont membres de l'armée Rimtech, l'une des trois CorpoNations qui se partagent plus ou moins pacifiquement l'univers connu.

Pomme de discorde

Lors d'une mission de reconnaissance, nos joyeux lurons tombent sur les vestiges d'une ancienne civilisation et en exhument une arme surpuissante. De là naît la discorde, puisque le cupide Jonus souhaite revendre (très cher) l'engin en question à une CorpoNation

MA PETITE ENTREPRISE... Elle devient vite prospère. Les bases ne tardent pas à occuper des espaces considérables. Pensez à laisser de la place devant les sorties d'usines.

INVENTION GÉNIALE Des tourelles mobiles (trois types de canons) qui, alignées selon un schéma précis (en vert), se tient par des murs.

concurrente alors que Diego veut la rapporter à Rimtech. Alors qu'ils sont en pleine discussion, une attaque surprise les sépare. Diego, blessé, regagne la Rimtech. Stefan, présumé mort, est en fait récupéré par MilAgro qui compte tirer profit de son génie militaire grâce à un lavage de cerveau. Quant à Jonus, toujours en possession de la technologie Hedoth, il se conforme à ses plans et rejoint Neuropa.

Une bien triste histoire

Forcément, avec la nouvelle technologie à sa disposition, ce *trust* n'allait pas se contenter de construire des trottinettes nucléaires non polluantes, mais plutôt un truc du genre rayon-ultime-de-la-mort-qui-tue-déchire-annihile-incinère-et-te-crache-à-la-face (en option uniquement, piles non fournies). La guerre est donc à l'ordre du jour et vous allez la vivre à travers trois campagnes successives correspondant à chaque CorpoNation.

Toute cette tragique histoire nous est comptée par le biais d'une superbe cinématique faisant tout de suite ressortir la spécificité du jeu : les robots, ou Combots. Soyons clair, dès les premiers niveaux, la similitude entre Metal Conflict et Total Annihilation saute aux yeux (c'est hyper agressif une similitude) : jeu de stratégie temps réel classique avec collecte de ressources (Métajoules) et fabrication d'unités (tank, avions, géants d'acier, etc.), *look* résolument froid et métallique. Bref, on se croirait revenu au temps du jeu vedette de Cavedog.

Pourtant, le bébé de Psygnosis apporte son lot d'innovations. Commençons donc par les stars de cette guerre, les Combots. Plutôt que d'exploiter pour la énième fois l'univers Mechwarrior, les développeurs ont opté pour une approche manga. Résultat, les robots bénéficient d'un aspect humanoïde et s'affrontent aussi bien à distance par armes énergétiques interposées qu'au corps à corps à coups d'arme blanche, du moins, s'ils sont équipés convenablement.

Eh oui, à l'instar du mémorable Warzone 2100, la bande à Zono nous donne l'opportunité de concevoir nos propres machines de guerre. Les Combots sont ainsi constitués de quatre parties distinctes. Les jambes, le torse et les deux bras (traités séparément) offrent des possibilités de combinaisons hallucinantes, constamment

SUSHI EXPRESS ! Les animations lors des combats entre Combots sont un vrai régal : mouvements réalistes, sensation de puissance, recul, etc. Presque du dessin animé.

TOP CHRONO Un temps mort, en début de mission, permet d'ériger quelques bâtiments.

Q&R

JASON HOUGH
Designer

Le jeu est inspiré par les mangas et la « japanimation ». Quels sont vos univers de référence précisément ?
Majoritairement les séries *Gundam* et *Macross* qui sont à l'origine de notre passion pour la japanime et les robots géants. Nous avons opté pour cet univers car nous aimions l'idée d'introduire d'énormes unités surpuissantes dans un jeu de stratégie temps réel, mais animées de façon réaliste. humaine.

L'intelligence artificielle des ennemis est assez impressionnante. Avez-vous développé un modèle particulier ?
L'I.A. est constitué de comportements spécifiques lui permettant de s'aligner sur le joueur d'agir au même rythme que lui. Nous pensons que c'est le meilleur moyen de rendre le *challenge* intéressant pour chaque joueur. Cependant, ce sera assez dur. L'I.A. changera légèrement d'attitude à chaque fois pour conserver un aspect imprévisible. Elle sera soumis au même règles que le joueur mais commencera parfois avec un leger avantage histoire de maintenir la pression.

De l'enfer au paradis

L'une des originalités de Metal Conflict est de proposer en simultané trois champs de bataille. D'accord, Civilization - Test to Time en faisant autant, mais entre le tour par tour et le temps réel, ça fait une différence. Faire face à des attaques simultanées relève de la gageure.

À tombeau fermé

Pas de place pour les claustrophobes ici, ni pour les robots. Vos foreuses ouvriront un passage aux grottes les plus profondes, gorgées de ressources, mais les couloirs sont étroits, propices aux embuscades. Si un ennemi s'y retranche, c'est l'enfer pour l'en déloger.

Les pieds sur terre

Avions, tanks, lance-missiles, tourelles... toutes les unités peuvent ici s'exprimer en tirant parti du relief, jusqu'à l'arrivée des géants d'acier. C'est simple, le seul moyen d'arrêter un Combot, c'est un autre Combot. Reste à s'assurer d'avoir le plus puissant.

Allô Houston...

Ces plates-formes planant en basse orbite ont une exposition idéale au soleil, source intarissable d'énergie. La supériorité aérienne est alors décisive. Assurée par vos chasseurs dans un premier temps, elle dépendra par la suite de vos bots equipés de réacteurs.

Sous-sol, surface et basse orbite, le combat se déroule à tous les niveaux sans vous laisser un instant de répit.

Ces géants d'acier aux yeux bridés

Les auteurs le revendiquent, ils se sont inspiré des mangas ainsi que de la « japanime » et il est clair que si vous aimez le genre, Metal Conflict gagnera en interêt. D'ailleurs, les connaisseurs devraient voir en chaque CorpoNation des modèles de Méchas ayant sévi à la télé ou en vidéo. Que les nostalgiques lèvent le doigt.

Goldorak

Le premier des grands robots à nous avoir marqués, c'est celui créé par les studios Go Nakai : *Goldorak*. Dans le jeu, ce sont les bots de MilAgro qui lui ressemblent le plus, des spécialistes du corps à corps qui se baladent souvent avec des haches.

Macross

La saga la plus longue du genre, c'est incontestablement *Macross/Robotech* (10 ans !) et ses avions transformables en robots. Entre les formes cubiques et les énormes flingues, difficile d'éviter la comparaison avec les géants de Rimtech.

Evangelion

La dernière série la plus populaire du genre est sans conteste *Evangelion*, dont les robots (mais en sont-ils vraiment ?) arborent des formes ultra-originales et un *look* presque organique. C'est justement le cas des Combots de Neuropa. Étrange !

■ **POUR QUI LES BÔ GALONS ?** Les points engrangés en mission sont distribués pour améliorer les structures, les véhicules ou les hommes.

enrichies par les équipements inédits que vous récupérez sur les carcasses fumantes de vos adversaires.

Baston à tous les niveaux

Autre originalité, l'exploitation de trois champs de bataille en simultané. Outre la surface, vous aurez l'occasion de prolonger vos échanges de baffes sous terre et en orbite basse. Des foreuses vous permettront ainsi de visiter le royaume des taupes, particulièrement riche en ressources alors que des téléporteurs vous mèneront à des îlots flottants dans le ciel permettant d'exploiter vos capteurs d'énergie solaire.

La subtilité vient du fait que chaque environnement vous oblige à exploiter de façon spécifique votre arsenal. Au sol, les Combots règnent en maîtres, par contre, leur taille interdit toute incursion dans les galeries souterraines. Les tourelles, tanks, lance-roquettes et pièces d'artillerie constituent alors l'essentiel de vos forces, donnant lieu à des affrontements monumentaux. Quant aux cieux, le beau rôle revient évidemment à l'aéroporté.

Côté technique, Zono nous gratifie d'un excellent moteur en pleine 3D permettant de pivoter et zoomer à tout va. Dommage qu'il faille se contenter du 640 x 480 (la résolution monte plus haut mais l'interface devient illisible). Si le design général reste relativement sobre (proche de Total Annihilation), les robots sont quant à eux joliment détaillés, le plus impressionnant restant leur animation. Et que tu me bloques mon épée avec ta hache, et que je te balance un coup de tatane pointure 7 200 dans les pistons pour me dégager, et que ton pote m'électrocute, et que le mien lui coupe le bras avec son katana... Cela nous change des simples tirs lasers, d'autant que tout s'accompagne de magnifiques effets visuels.

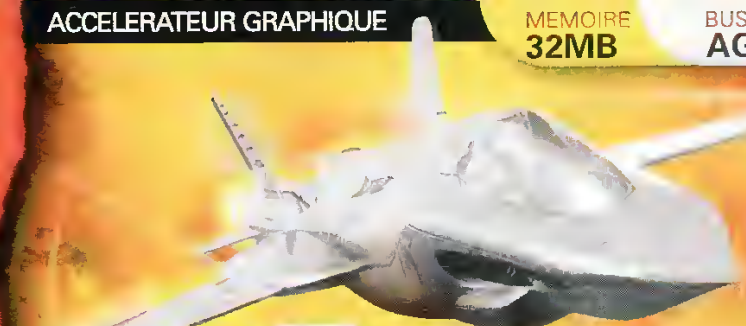
Si on ajoute une ambiance

■ **EVA, C'EST TOI ?** Le look des Neuropa est un hommage aux Evas et Anges d'Évangélion.

■ **S,2 SUR L'ÉCHELLE OE RICHTER** Les ondes de choc, téléportations, explosions, traînées de lumière et autres pouvoirs d'invisibilité s'accompagnent d'effets visuels du plus bel effet. Cela compense les décors un peu vides.

ACCELERATEUR GRAPHIQUE | MEMOIRE 32MB | BUS AGP 4X/2X | CONTROLEUR S3 SAVAGE 200

DIAMOND



GAMERS EDITION

VIPER II®

L'extension graphique la plus rapide pour les jeux multitextures aux plus hautes résolutions

- Le premier moteur graphique QuadriTexture™ de l'industrie pour les jeux multitextures d'actions rapides
- Compression de texture S3TC – permet les premiers jeux photo-realistes de l'industrie
- DVD de qualité cinéma et sortie TV
- Livré avec : Quake III d'Id Software et TrickStyle version complète d'Acclaim Entertainment, rendus extraordinaires par l'utilisation de S3TC

Libérer la puissance
Viper II est arrivée

Seul un joueur en mal de puissance sait ce dont une bonne carte graphique est capable. Et c'est exactement ce que sont nos développeurs. Accros de jeux d'une intensité vibrante et de graphismes dignes d'images photos, nous avons produit la nouvelle *Viper II*, accélérateur graphique doté d'une qualité d'affichage et de performances inégalées. Si vous recherchez les plus hautes résolutions et les vitesses d'affichage multitexture les plus rapides, ne cherchez pas plus loin.

Notre technologie est leader sur le marché. *Viper II* possède le premier moteur QuadriTexture de l'industrie, ce qui lui permet de rendre les effets les plus réalistes jamais vus jusqu'ici dans le monde du jeu vidéo. *Viper II* jouit également de la performance graphique la plus rapide à haute résolution. Il suffit de consulter les résultats des tests réalisés avec Quake3 - *Viper II* anéantit la concurrence.

Basée sur l'architecture du Savage 2000, *Viper II* offre un ensemble multimédia complet avec l'accélérateur graphique 2D/3D, sortie TV et DVD.

Disponible dans un magasin près de chez vous dès aujourd'hui

www.diamondmm-europe.com/viper Tél: 01 55 38 16 00

S3

© 2000 S3 Inc. Diamond products are owned by Diamond Multimedia Systems, Inc. All rights reserved. S3, Diamond and Viper are registered trademarks of S3 Inc. All other products and services are the trademarks of their respective holders. S3 reserves the right to change specifications without notice.

OPINION

FRED D.

Entre Metal Conflict et bientôt Earth 2150, les amateurs de stratégie classique sont gâtés ces temps-ci. Cependant, Metal Conflict sait se distinguer tant par son aspect manga que par la possibilité de créer ses Combots. Combattre sur plusieurs niveaux et conserver ses héros offrent un vrai plaisir de jeu, complété par une réalisation impeccable. Mais attention, ce jeu s'adresse aux stratèges confirmés.

sonore irréprochable, une interface intuitive et complète, un scénario prenant à double niveau (guerre et découverte de la civilisation Hedoth d'une part, journal intime de chaque frère de l'autre) ainsi que la possibilité d'améliorer les capacités de vos héros, soldats, bâtiments ou machines (un choix ardu) d'une mission à l'autre, vous comprendrez que Metal Conflict est véritablement excellent.

Un poil balèze

Alors pourquoi seulement quatre étoiles ? *Primo*, le jeu est difficile, presque trop. Dès la quatrième mission, en niveau moyen (on peut heureusement se rabattre sur facile), on en bave grave, genre chien de Pavlov. L'intelligence artificielle des ennemis et leur rythme de production sont impressionnants. Bref, il se peut que le novice soit rebuté par cet aspect. *Secundo*, malgré sa grande richesse, le jeu manque de variété au niveau des unités. Les véhicules sont presque similaires d'un camp à l'autre et, même si à la base les Combots de chaque CorpoNation ont des capacités spécifiques, le fait de pouvoir s'approprier les technologies adverses gomme rapidement cette distinction. On est très loin de la diversité offerte par les campagnes d'un Starcraft.

Malgré cela, pas évident de décrocher de Metal Conflict, peut-être parce qu'on n'avait pas vu un jeu de stratégie temps réel aussi bien fait depuis longtemps, depuis Warzone 2100 pour être exact. Conclusion, si vous aimez le genre et les défis, allez-y les yeux fermés, vous ne serez pas déçu. ■

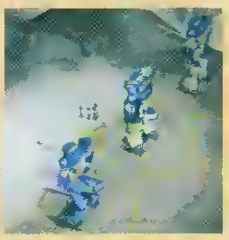
- Frédéric Dufresne

Dessine-moi un Combot

Rendons à César ce qui est à César : c'est Warzone 2100 qui a inauguré la construction modulaire d'unité (même si KKND KrossFire avait ouvert la voie). Metal Conflict, quant à lui, y ajoute le vol.

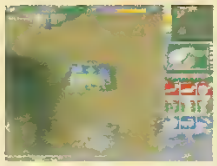
Y a-t-il pilote...

Pour diriger ces mastodontes, il faut un équipage de trois membres. Il peut s'agir de vos héros, de survivants expérimentés ou de petits nouveaux. Sachant que la compétence fait vraiment la différence, veillez à leur survie, quitte à leur faire évacuer un bot en perdition.



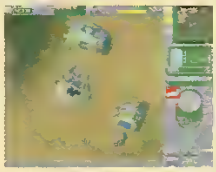
Option ou série

Il faut ensuite construire les parties selon la technologie disponible (recherche ou recup). Les jambes (rapides, à missiles, générateur d'ondes de choc, etc.), le torse (réacteur, champ de force, furtif, etc.) et les bras (épée, haches, marteau, bouclier, gatling, canon, etc.) Y a vraiment le choix.



À la chaîne

Il ne reste plus qu'à assembler le bestiau rapidement, si possible en trouvant les configurations les plus efficaces. Cela dit, ces dernières évolueront très rapidement si vous pensez à ramasser les pièces perdues par vos adversaires et à lancer des recherches.



■ **RIEN NE SE PERD...** Ramassez un maximum de pièces sur les champs de bataille, puis lancez des recherches scientifiques afin d'acquérir les technologies de vos adversaires.

Le verdict — Metal Conflict

COMPARATIF

■ **THE AGE OF SINC**
De la stratégie au Moyen Âge avec une bonne dose de gestion. Une référence par sa beauté et sa variété.

■ **HOMEWORLD**
Des combats en 3D totale dans l'immensité de l'espace. Sublime, envoutant et particulièrement innovant.

■ **METAL CONFLICT**
Le digne successeur de Total Annihilation, version manga. Riche et varié mais s'adressant aux pros du genre.

■ **TZAR**
Un clone de Age of King dans un univers *heroic-fantasy*. Complet et bien pensé mais il manque un peu de personnalité.

GRAPHISMES

■ De la bonne 3D. Si les textures sont un peu sobres, les robots sont joliment détaillés et les effets (explosions et Cie) très réussis.

0 1 2 3 4 **5**

AUDIO

■ Des musiques originales vraiment excellentes, des voix françaises pour une fois crédibles et des bruitages judicieusement choisis.

0 1 2 3 4 5 **6**

MULTIJOUEUR

■ La variété des robots et le relief offrent de bons moments, mais les tactiques sont limitées par le manque d'unités complémentaires.

0 1 2 3 **4**

POUR : Réalisation sonore et visuelle, interface, possibilité de construire son Combot de « booster » ses persos, de combattre à plusieurs niveaux, etc.

CONTRE : À moins d'être un débutant patient ou un joueur confirmé, vous allez en baver. Les camps se ressemblent et les décors sont un peu froids.

NOTE GLOBALE

Du très bon jeu de stratégie bien fichu, complet et intéressant mais d'un sacré niveau. Si vous signez, c'est pour en baver !

4

★ ★ ★ ★

Spécifications

PROCESSEUR ET MÉMOIRE

■ MINIMUM P200 MHz & 16 Mo CA
■ RECOMMANDÉ PII-233 MHz & 32 Mo CA
■ RECOMMANDÉ PII-300 MHz & 64 Mo CA

POSSIBILITÉS GRAPHIQUES

■ Accélération logicielle ✔
■ Direct 3D ✔
■ 3dfx ✔
■ OpenGL ✔

POSSIBILITÉS SONORES

■ EAX (SBLive!) ✔
■ Dolby Surround/Digital ✔

POSSIBILITÉS MULTIJOUEUR

■ NOMBRE MAXIMUM DE JOUEURS
PC SEUL 1 - LAN 8 - INTERNET 8
■ CD NÉCESSAIRE PAR JOUEUR ✔
■ CONNEXION MINIMUM 56 kbps

CREEZ VOS EFFETS SPECIAUX, ENREGISTREZ VOUS ET GENEREZ DES VIDEOS SURVOLTEES AVEC

MooNSTER

REAL TIME IMAGE PROCESSOR

Intégrez vos propres objets 3D, photos, vidéos et transformez votre clavier en véritable piano à images...

Mixez en temps réel images, vidéos et effets spéciaux et créez des animations incroyables avec le CD audio de votre choix.

Transformez votre prestation en un fichier vidéo ou bien projetez en temps réel vos séquences visuelles...

TELECHARGEZ LA VERSION D'EVALUATION

www.moonster.net

MODEL
ARTCORE TECHNOLOGIE

FOCUS

La grande aventure

Everquest : Ruins of Kunark | La référence des JDR *on-line* enfin chez nous.

Pour info ■ ÉDITEUR Ubi Soft ■ DÉVELOPPEUR Verant Interactive ■ GENRE Jeu de rôle *on-line* ■ JOUEURS 250-3000 ■ PUBLIC plus de 15 ans ■ PRIX env. 350 F

Un an après la sortie officielle du jeu sur les terres du Nouveau Monde, Everquest daigne, dans sa grande bonté, nous faire l'honneur de sa présence sur le Vieux Continent. Et pour marquer le coup, il est distribué avec son *add-on* : Ruins of Kunark. Mais pourquoi ce retard ?

Tout en chiffres
- 60 niveaux d'expérience
- 20 nouvelles zones
- 13 races
- 4 continents à explorer

Version testée
- finale française
- aucun *bug* constaté

Adresse Internet
www.station.sony.com/everquest/kunark

HIT Gen4 PC CD-Rom

Je serais tenté de répondre : pourquoi pas ! En effet, les joueurs accros du genre n'ont pas attendu qu'Ubi Soft distribue officiellement le jeu en France pour s'en procurer une version import, ou bien passer des heures en salle de jeux réseau. Cependant, les avantages de cette sortie nationale sont le prix « décent » du jeu, le manuel en français, et surtout l'*add-on* !

■ **T'Y VAS OU PAS ?** Certains des nouveaux donjons sont dotés d'une architecture impressionnante et sont hyper dangereux. Il est suicidaire de s'y aventurer seul.

Le temps des héros

En ce qui concerne le reste, l'interface de jeu, très intuitive au demeurant, est en anglais, et il ne faut pas espérer jouer sur des serveurs européens avant la rentrée prochaine, même si la connexion sur les serveurs américains est bonne.

Pour les néophytes (est-il possible que quelqu'un n'ait jamais entendu parler d'Everquest ?), sachez que ce jeu de rôle exclusivement *on-line* vous permet d'incarner un aventurier dans un monde persistant en 3D, Norrath, où différentes races se côtoient avec plus ou moins d'affinités. On baigne dans un monde très *heroic-fantasy* empli de magie, de dragons et de guildes. Vous explorez les vastes territoires à la recherche des quêtes les plus prestigieuses, interagissez avec les PNJ (personnages non joueurs), et développez haine et passion à l'égard des centaines d'autres joueurs évoluant sur le même espace de jeu.

L'une des finalités premières de tout jeu de rôle est l'évolution de votre avatar, et Everquest ne déroge pas à la règle. Il propose le schéma classique quête - monstres - objets magiques - points d'expérience. Même si certains n'y verront qu'une course à l'armement (vous avez dit *powergamer* ?), il n'en est pas moins possible de jouer dans un contexte plus orienté *roleplay* : aller pêcher, combattre dans un groupe de compagnons d'armes, participer activement au développement d'une guilde. Vous avez le choix parmi

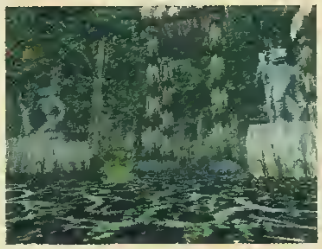
■ **CARAPACE ÉTINCELANTE** Les sorts magiques donnent lieu à de jolis feux d'artifice. Ce scorpion géant n'en est pas convaincu mais il va bientôt passer de vie à trépas nom d'un petit bonhomme !

■ **T'AS LE LOOK COCO !** Les tenues des persos sont idéales pour sortir en boîte !

Everquest fait peau neuve

Ruins of Kunark, l'*add-on* proposé avec le jeu complet, est une véritable bénédiction pour les joueurs confirmés qui ont déjà parcouru le monde de Norrath dans ses recoins les plus reculés et sauvages, mais il ne s'en tient pas là.

Plus grand, plus fort

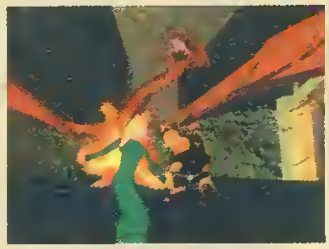


Un nouveau terrain de jeu s'offre à vous : le continent perdu de Kunark. Vous pourrez explorer plus de 20 nouvelles zones réparties par groupes de niveau. Par ailleurs, il est désormais possible de dépasser le cap fatidique du niveau 50.

La 13e race

Une nouvelle race vient ajouter de l'exotisme à cet univers déjà riche et varié : les Iksars. Ces lézards humanoïdes vivent reclus sur les terres de Kunark et ne sont pas très sociables envers les autres races !

Soif de pouvoir !



Les personnages de haut niveau vont pouvoir étendre leur champ de compétences avec les nouveaux sorts disponibles pour les lanceurs de sorts, et les « disciplines » qui font leur apparition pour les classes de mêlée.

13 races et 14 classes de personnages pour définir les origines et le vécu de votre personnage. Ensuite, vous le ferez évoluer grâce aux compétences innées ou acquises qu'il développera par la pratique.

Graphismes à la hausse

Des compétences communes de combat et de magie aux compétences artisanales, il y en a pour tous les goûts. Petit retour sur la magie, le point fort du jeu : il existe quelques centaines de sorts répartis entre les classes et divisés en niveaux d'expertise, les sorts les plus puissants étant réservés à l'élite des joueurs (niveau 50+). Au niveau de la réalisation, Everquest propose un monde en totale 3D. Le résultat est concluant et les graphismes ont été revus à la hausse avec l'*add-on* : c'est beau !

En conclusion, Everquest est le meilleur JDR *on-line* du moment grâce à sa variété et à sa réalisation graphique. Le seul gros handicap est la surpopulation : à certaines heures, le moindre monstre se fait attaquer par trois joueurs et il n'est pas rare à ces moments-là, de ne rencontrer aucune créature dans des zones réputées dangereuses ! Toutefois, voici un *must* à posséder par les amoureux du genre ! ■

- Frédéric Pam

■ **NOS AMIES LES BÊTES** Que serait un monde d'*heroic-fantasy* sans son lot de dragons et autres sauriens pyromanes ?

Q&R

JOHN SMEDLEY
Président de Verant

Aujourd'hui, la quasi-totalité des JDR sur le Net exploitent un univers *heroic-fantasy*. Pensez-vous qu'il soit possible d'exploiter d'autres univers ?

Le problème c'est que les gens apprécient ce qu'ils connaissent et dans cette optique l'*heroic fantasy* est parfaite. Le monde de J.R.R. Tolkien et les monstres qu'on y trouve sont à la fois éloignés du quotidien et familiers de tous. Nous l'exploitons donc tout en apportant notre touche. C'est plus par les architectures des lieux visités que nous essayons de surprendre le joueur, de le faire rêver. À terme, nous pensons faire un jeu de rôle dans un autre univers que l'*heroic-fantasy*, mais nous ne savons pas encore lequel.

Et pour Everquest 2 ?

Ce n'est pas pour tout de suite. Ruins of Kunark apporte déjà des améliorations notables au moteur original (Ndlr : la configuration minimale a d'ailleurs augmenté) et un autre *add-on* devrait voir le jour entre temps. Les joueurs pourront encore vivre de nombreuses aventures grâce à nos scénaristes et même aux histoires écrites par d'autres joueurs que nous utilisons parfois.

Spécifications

PROCESSEUR ET MÉMOIRE

■ MINIMUM	200 MHz & 64 Mo
■ RECOMMANDÉ	266 MHz & 128 Mo
■ RECOMMANDÉ	300 MHz & 128 Mo

POSSIBILITÉS GRAPHIQUES

■ Accélération logicielle	✘
■ Direct 3D	✔
■ 3dfx	✔
■ OpenGL	✔

POSSIBILITÉS SONORES

■ EAX (SBLive!)	✘
■ Dolby Surround/Digital	✘

POSSIBILITÉS MULTIJOUEUR

■ NOMBRE MAXIMUM DE JOUEURS	
PC SEUL 1 - LAN ✘ - INTERNET	300-2500
■ CD NÉCESSAIRE PAR JOUEUR	✔
■ CONNEXION MINIMUM	56,6 kbps

Le verdict — Everquest : Ruins of Kunark

COMPARATIF

■ **EVERQUEST + *ADD-ON***
La richesse et la qualité graphique du monde de Norrath en font la référence actuelle des jeux de rôle *on line*.

■ **ASHERON'S CALL**
La réplique de Microsoft. Le jeu possède des atouts mais doit encore arriver à maturité.

■ **ULTIMA ONLINE**
Longtemps resté la *star* incontestée de ce genre en plein essor, il est désormais dépassé techniquement mais garde beaucoup d'adeptes.

■ **MERIDIAN 59**
Le précurseur qui a ouvert la voie royale aux réalisations actuelles.

GRAPHISMES
■ Les continents à explorer sont immenses. Les textures de l'écosystème 3D et des personnages sont très réussis.
0 1 2 3 **4**

AUDIO
■ Sans être *sensass*, l'environnement sonore est acceptable. À quand une gestion intelligente des sons qui collerait plus à l'action en cours ?
0 1 2 3 **4**

MULTIJOUEUR
■ Vous allez devenir membre d'une communauté de joueurs nombreux et variés. Orientée sur le *roleplay*.
0 1 2 3 4 **5**

POUR : Le vaste monde de Norrath ne vous lassera jamais. On n'a de cesse de chercher de nouvelles quêtes, de lier connaissance avec d'autres aventuriers.

CONTRE : La surpopulation est un vrai fléau. Le clavier est toujours américain. Le jeu est intégralement en anglais. Le service est payant (mais pas cher).

NOTE GLOBALE **5**

Les JDR *on line* restent encore exclusifs. Si vous souhaitez tenter la grande aventure, choisissez Everquest. Vous serez heureux !

★ ★ ★ ★ ★

Faut pas gâcher !

Guy Roux Manager 2000 | Prenez en main la destinée d'un club de football.

Pour info ■ EDITEUR Ubi Soft ■ DEVELOPPEUR Anco ■ GENRE management de foot ■ JOUEUR(S) 1 ■ PUBLIC pour tous ■ PRIX env. 300 F

Devenez le manager général d'un club de football, prestigieux ou non, pour l'accompagner vers les sommets européens. Transferts, gestion, choix de l'équipe, tactique, en un mot : l'avenir du club est entre vos mains.

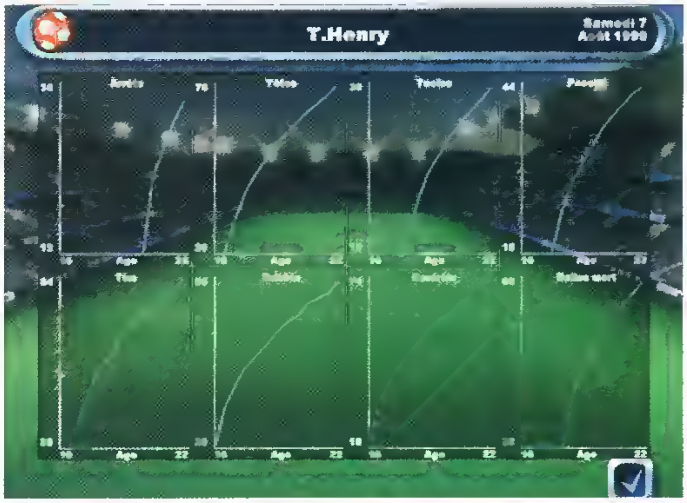
Tout en chiffres
- 30 000 joueurs disponibles
- 12 tactiques
- 9 formations predefinies
- 4 championnats

Version testée
- version finale
- aucun *bug* constaté

Adresse Internet
www.ubisoft.fr

À l'approche de l'Euro 2000, Ubi nous propose déjà la troisième version du jeu de management de foot Guy Roux Manager. Celui-ci prend en compte les données de la saison 2000 qui s'achève. Il ne comprend pas moins de 30 000 joueurs et permet de disputer les championnats français, allemand, anglais et italien. Chacun d'entre eux est complet, puisque sont compris les clubs de première et deuxième division, national et CFA 1 et 2.

Par rapport à la version 99, le championnat écossais disparaît au profit du championnat allemand, ce dont personne ne se plaindra. La base de données est encore plus complète et reste donc l'un des points forts de Guy Roux Manager, même si, depuis, L'Entraîneur 99/2000 est passé par là. D'autre part, pour ceux qui trouvent le temps long en championnat, sachez que la Coupe de l'UEFA, la Ligue des champions, la Coupe du monde des clubs et même l'Euro 2000 sont disponibles.



■ **BILAN DE SANTÉ** De nombreux graphiques vous permettent de suivre la forme de vos joueurs. Pour Thierry Henry, il n'y a visiblement aucun problème.

La base de données est encore plus complète puisque pas moins de 30 000 joueurs sont répertoriés.

C'est arrivé par la gauche...

Pour en revenir aux joueurs, ceux-ci sont définis par 18 indices statistiques (passe, tir, etc.), et par 22 critères qui prennent en compte leur état général (fatigue, nervosité, etc.). En fonction de ces informations, vous sélectionnerez une équipe type pour laquelle vous définirez une tactique que vous pourrez choisir parmi les douze prédéfinies.

Les entraînements peuvent être collectifs, en vue d'améliorer le jeu et certains types d'actions, ou bien individuels, et réservés à un joueur en particulier. Le suivi des matchs peut se dérouler de trois manières différentes. La feuille de match permet d'effectuer des changements en cours de partie, laquelle se déroule alors sur un petit rectangle, en 2D, au centre de l'écran. Ce n'est pas très joli, mais cette option permet de moduler la vitesse de déroulement des matchs

■ **GOOOOOAL !** Le suivi du match en 3D est bien rendu et procure sa dose d'émotions fortes.

Spécifications

PROCESSEUR ET MÉMOIRE
- MINIMUM (Edition) P166 MHz & 32 Mo
- RECOMMANDÉ (Edition) P266 MHz & 64 Mo
- RECOMMANDÉ (Edition PC) P300 MHz & 64 Mo

POSSIBILITÉS GRAPHIQUES
- Accélération logicielle ✔
- Direct 3D ✔
- 3dfx ✔
- OpenGL ✘

POSSIBILITÉS SONORES
- EAX (SBLive!) ✘
- Dolby Surround/Digital ✘

POSSIBILITÉS MULTIJOUEUR
- NOMBRE MAXIMUM DE JOUEURS
  PC SEUL ✘ - LAN ✘ - INTERNET ✘
- CD NÉCESSAIRE PAR JOUEUR ✘
- CONNEXION MINIMUM ✘

www.micromania.fr

Le site du n°1 du jeu vidéo

MICROMANIA

Les nouveautés d'abord !

NE RESTEZ PAS BLOQUÉ DANS UN JEU !

SOS JEUX

NOUVEAU !

Retrouvez sur le site Micromania :

- 18000 codes, astuces, soluces.
- La rubrique **SOS JEUX** pour poser vos questions et recevoir l'aide de milliers de Micromanes : 2500 réponses sur 300 jeux !

L'actualité du jeu vidéo en instantané !

CODES ET ASTUCES

Consultez dès maintenant et gratuitement 18000 codes, astuces, soluces !
Profitez **gratuitement** des solutions complètes des hits du moment : Fear Effect (PSX), Tomb Raider 4 (DC), Messiah (PC)...

SOS JEUX

Un problème dans un jeu ? Lancez votre SOS et obtenez l'aide de milliers de Micromanes !

TÉLÉCHARGEMENT

Cette rubrique vous propose de télécharger des démos de jeux ou les tous derniers patchs de vos jeux préférés : corrigez ainsi les problèmes de cartes graphiques, fixez les bugs d'affichages et améliorez la qualité d'affichage.

NOUVEAU !

GAGNEZ DES JEUX

Votez, donnez votre avis, indiquez-nous les 3 jeux que vous voulez acheter... et gagnez peut-être chaque semaine vos jeux préférés ainsi que des bons de réduction de 100 F.

E-NEWS MICROMANIA

Soyez informé **GRATUITEMENT** chaque semaine de l'actualité du jeu vidéo par une e-news qui vous communiquant simplement votre adresse e-mail.

funradio

MICROMANIA

LES MICROMANIA

N MICROMANIA CAEN NOUVEAU

PARIS

REGION PARISIENNE

51 MICROMANIA VALENCIENNES NOUVEAU

PROVINCE

59 MICROMANIA ANTIBES

72 MICROMANIA LE MANS

en fonction de l'intérêt qu'ils représentent pour le club. Cependant, il est aussi possible de visionner les actions les plus importantes du match en 3D ou bien de visionner la rencontre en entier, avec commentaires et tout ! La réalisation graphique utilise alors un nouveau moteur 3D haute résolution qui prend en charge l'accélération 3D. La représentation des matchs s'avère alors bonne et constitue, comme dans la version précédente, un des atouts de Guy Roux Manager.

La visualisation des matchs en 3D est une réussite, on ne peut pas en dire autant pour l'interface.

... Ça repart par la droite !

Par contre, il n'est pas question de participer au match autrement que sur le banc de touche. L'interface a évolué vers plus de simplicité, mais ce n'est pas vraiment une réussite esthétique et elle reste encore un peu brouillonne puisqu'il n'est pas toujours aisé de jongler entre les différents panneaux qui nous abreuvent de statistiques plus ou moins utiles. C'est dommage, car un jeu de gestion réussi se caractérise le plus souvent par une intertace conviviale et intuitive ; or, en ce qui concerne ce jeu, c'est plutôt raté. La nouvelle version de Guy Roux Manager ne permet donc pas de gommer les principaux détauts de cette série. ■

- Bertrand Pomart

Guy Roux

Ineffable entraîneur célébré par les Guignols, Guy Roux a en plus des choses à dire !

Quels conseils donneriez-vous aux managers virtuels ?
Habillez-vous en survêtement imaginez vous sur un terrain d'entraînement avec de grands joueurs ou bien sur le banc de touche

Quand l'entraîneur n'est pas efficace, l'équipe peut-elle être performante ?
L'équipe dépend beaucoup de l'efficacité de l'entraîneur Il faut à la fois un bon entraîneur et de bons joueurs pour atteindre de grands résultats

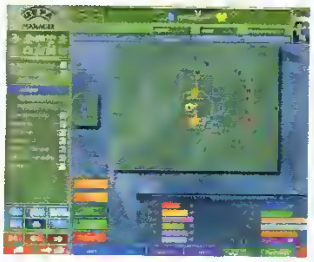
Existe-t-il un style « Guy Roux » ?
On le dit Je suis le plus mal placé pour en parler Son fondement est une folle passion du football sur le terrain

Que pensez-vous de l'évolution du milieu du foot ?
Le milieu du football evolue en fonction de son développement dans la société Comme le foot devient une activité économique universelle, il ressemble de moins en moins a une activité ludique ou artisanale Néanmoins les joueurs et les entraîneurs ne doivent pas s ecarter de leurs bases qui sont le ballon et le terrain

■ **CARTON JAUNE** La remise des cartons à l'équipe adverse est toujours sympathique. Mais pourquoi est-ce qu'il ne l'exclue pas ?

UEFA Manager 2000

■ ÉDITEUR Infogrames ■ DEVELOPPEUR Buball ■ GENRE management sportif ■ PRIX env. 300 F



■ **LA COUPE EST PLEINE** Managez une équipe de foot jusqu'au sommet.

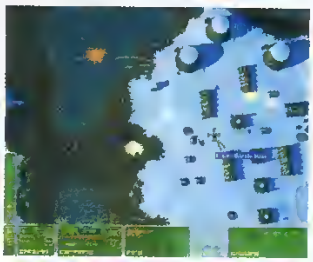
L'occasion vous est donnée de devenir manager d'une équipe de foot. Votre objectif : la Coupe de l'UEFA. Ce jeu propose une pléthore d'options vous permettant de contrôler plus finement l'évolution de votre club, du programme d'entraînement des joueurs à la gestion des transferts, en passant par les partenariats sponsors. Suivez les matchs en direct et en vue 3D, modifiez vos tactiques de jeu afin de remporter la victoire. Un genre bien marginal que seuls les connaisseurs pourront apprécier. **F.P.**

★★★

TESTS EXPRESS

Dogs of war

■ EDITEUR Take-two ■ DÉVELOPPEUR Silicon Dreams ■ GENRE stratégie 3D ■ PRIX env. 350 F



■ **FAUX-SEMBLANT** Le joli moteur 3D masque la médiocrité du jeu.

« Le premier d'un nouveau genre de jeu tactique », qu'ils disaient. Eh bien, après y avoir joué, on espère bien que ce sera le dernier ! Dogs of War est un jeu en trompe-l'œil qui ne fera guère illusion auprès des joueurs avertis, ou des autres d'ailleurs. Derrière un graphisme accrocheur se cache un jeu de stratégie 3D plombé par une réalisation bâclee, inapte à figurer sur les étagères des revendeurs. C'est un véritable desastre, surtout en ce qui concerne l'interface, la compatibilité *hardware*, la jouabilité, l'intelligence artificielle... Je préfère m'arrêter là ! **F.P.**

★

Le verdict — Guy Roux Manager 2000

COMPARATIF

■ **L'ENTRAÎNEUR 99/2000**
La référence du genre une simulation de management tres complete avec une base de donnees sans concurrence

■ **UEFA MANAGER 2000**
Un simulateur de club de management assez soigne complet et qui devrait plaire aux fans

■ **GUY ROUX MANAGER 2000**
Une simulation correcte sans pour autant atteindre le niveau de L'Entraîneur Elle est cautionnée par le célebre entraîneur français

■ **L'ENTRAÎNEUR 3**
Sa base de donnees n'est plus a jour il reste neanmoins un excellent jeu

GRAPHISMES
■ Un bon point en ce qui concerne le suivi 3D des matchs mais qui est gâché par une interface peu agréable.
0 1 2 **3**

AUDIO
● Malgre des commentaires retravailles, la partie audio n'est pas extraordinaire La faute a une musique de fond mediocre
0 1 **2**

MULTIJOUEUR
■ On joue seul devant son PC mais rien n'empêche d'être encouragé par ses potes ! Au contraire...
-

POUR : Une base de données très complète qui prend en compte la saison 2000 et le suivi des matchs en 3D toujours aussi bien realise

CONTRE : Une interface encore trop brouillonne malgré un effort louable de simplification Peut-être que la version 2001 corrigera ce menu défaut ?

NOTE GLOBALE
Cette nouvelle version de Guy Roux Manager ne parvient pas au niveau de L'Entraîneur 99/2000, malgré les améliorations dont il a fait l'objet.

3

★★★

MDK2
POUR
DETRUIRE
TOUS
LES ALIENS
AVEC
INTELLIGENCE
FORCE & HUMOUR
DECONSEILLE
aux moins de
12
PC CD-Rom
Dreamcast
Kurt
Spécialités :
discrétion,
sniper, voltige
Prof
Spécialités :
génie,
gadgets, forfeits
Max
Spécialités :
destruction,
6 pattes, attaque

Espace de pirate !

Tachyon : The Fringe | Aventure spatiale au fin fond de la galaxie.

Pour info ■ EDITEUR Novalogic ■ DÉVELOPPEUR Novalogic ■ GENRE simulation de combat spatial ■ JOUEURS 100 ■ PUBLIC tout public ■ PRIX env. 300 F

Tout en chiffres
- 100 joueurs sur Internet
- 11 vaisseaux de combat
- [illegible] systèmes stellaires à explorer

Version testée
- finale américaine
- aucun *bug* constaté

Adresse Internet
www.novalogic.com/games/tachyon/

Piloter des engins spatiaux aux limites de l'univers connu et vendre ses services aux corporations les plus généreuses est devenu monnaie courante au XXVIe siècle. Tachyon vous plonge dans un monde futuriste où la seule loi que vous ayez à respecter est la vôtre !

C'est une première pour l'équipe de Novalogic qui nous avait habitués à des jeux très orientés simulation de combats contemporains. On se rappelle de productions comme Comanche ou Delta Force, qui ne laissaient que peu de place à l'excentricité et à l'esprit créatif des développeurs. Eh bien, il semblerait qu'ils se soient lâchés avec Tachyon : The Fringe ! Non seulement ils ont abandonné la technologie Voxel pour un moteur graphique plus prometteur, mais ils s'écartent également du stéréotype actuel des simulations de combats spatiaux pour proposer un jeu plus ouvert, inspiré de Privateer.

■ **BASES GARGANTUESQUES** Les stations spatiales sont de taille phénoménale et leurs éléments s'articulent entre eux. Ma qué, cé bôôôôô !

Jamais un jeu n'avait proposé des modèles 3D si volumineux.

Libérez nos camarades !

La technologie du XXVIe siècle a permis de mettre au point les portails Tachyon, qui donnent la possibilité de voyager plus vite que la lumière d'un bout à l'autre de la galaxie. Il s'ensuivit une colonisation à outrance de l'espace et l'avènement d'un conglomérat capitaliste (le GalSpan) pour diriger ce processus d'expansion. Mais c'était sans compter sur les visées indépendantistes des colonies minières des mondes frontières, les Bora. Vous incarnez Jake Logan, un mercenaire audacieux et opportuniste plongé dans ce contexte orageux. Vous opérez à partir de bases spatiales à la recherche de missions qui rapportent. Le point fort du jeu est la non-linéarité de son scénario qui, bien qu'il existe une trame principale, vous laisse libre dans vos faits et gestes. Ainsi, vous serez amené à choisir votre camp, mais sans forcément vous focaliser sur l'histoire principale, vos intérêts personnels prévalant sur le reste.

Il est possible de faire du

■ **EXPLOSION DE COULEURS** L'environnement graphique est bariolé. La variété des paysages stellaires est agréable à l'œil.

Spécifications

PROCESSEUR ET MÉMOIRE

■ MINIMUM (1 joueur)	200 MHz & 32 Mo
■ RECOMMANDÉ (réseau)	400 MHz & 64 Mo
■ RECOMMANDÉ (Gen4 PC)	450 MHz & 64 Mo

POSSIBILITÉS GRAPHIQUES

■ Accélération logicielle	✔
■ Direct 3D	✔
■ 3dfx	✔
■ OpenGL	✘

POSSIBILITÉS SONORES

■ EAX (SBLive!)	✔
■ Dolby Surround/Digital	✘

POSSIBILITÉS MULTIJOUEUR

■ NOMBRE MAXIMUM DE JOUEURS	
PC SEUL 1 - LAN 32 - INTERNET 100	
■ CD NÉCESSAIRE PAR JOUEUR	✔
■ CONNEXION MINIMUM	56,6 kbps

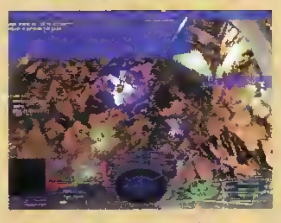
NovaWorld, le monde selon Novalogic

En plus d'un support Lan pour 32 joueurs, Tachyon propose de prendre part à de véritables batailles épiques sur un théâtre d'opérations *on-line* regroupant près de 100 joueurs !

La guerre des bases

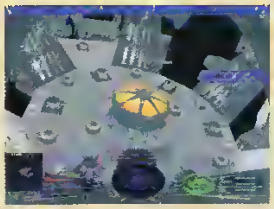
Base Wars est actuellement le mode en vogue des serveurs de jeu Internet Novaworld. Prenez part au conflit opposant GalSpan et Bora dans ce match en équipes où coopération et stratégie vous feront triompher de l'ennemi. Vous operez à partir d'une base dont vous devez améliorer le niveau technologique jusqu'au rang 10.

Les diamants sont éternels



Recuperez des cristaux et détruisez les vaisseaux ennemis afin de récolter les points nécessaires à cette évolution. L'expérience acquise vous permet de monter en grade. La conséquence directe est l'amélioration des paramètres de votre vaisseau (coque, boucliers, énergie).

Sus à la base !



Coordonnez l'attaque de la base ennemie grâce au *voice-over-net*, le système de communication vocale intégré au jeu. Détruisez les centres névralgiques (générateurs de puissance, système de maintenance vitale) de la base afin de réduire le niveau technologique de l'adversaire et de faciliter votre victoire.

commerce entre les différents systèmes solaires, mais la façon la plus rapide d'amasser un petit pécule est de proposer ses services à un employeur : missions d'escorte, patrouilles, attaques de convois de marchandises, tous les moyens sont bons pour arrondir vos fins de mois.

Faites vos emplettes

L'argent gagné sert à acheter de nouveaux vaisseaux, de l'équipement (radar intelligent, armement), de la marchandise, et à faire des réparations. Et pour les missions corsées, vous pouvez louer les services d'un autre mercenaire qui fera office de coéquipier. Les graphismes sont corrects, bénéficiant des supports 3dfx et Direct 3D. Ce qui frappe le plus, c'est le gigantisme des vaisseaux de commandement et des bases spatiales. Jamais un jeu n'avait proposé des modèles 3D si volumineux et l'animation n'en est pas pour autant ralentie : le moteur de jeu est une réussite, sans atteindre le niveau de Starlancer. J'ai, par contre, du mal à me faire à l'environnement sonore qui n'est pas assez percutant à mon goût.

L'interface de jeu est lourde et il faut un certain temps d'adaptation avant de s'y retrouver (à moins de s'appeler Rémy et d'avoir deux cerveaux). Cela dit, le pilotage des vaisseaux reste intuitif, malgré un contrôle douteux à la souris (préférons le *joystick*). Le petit plus de la simulation réside dans son mode Multijoueur qui voit les choses en grand ! Ce jeu dévoile ses charmes au fur et à mesure ; les plus patients seront récompensés. ■

- Frédéric Pam

Le point fort du jeu est la non-linéarité de son scénario : bien qu'il existe une trame principale, il vous laisse libre.

Le verdict — Tachyon

COMPARATIF

STARLANCER
Il est tout nouveau tout beau, il tourne bien : c'est donc lui qu'on préfère dans le genre pour l'instant !

FREESPACE 2
Pas simple à prendre en main mais très soigné. Freespace 2 est sorti dans la discrétion avec un univers original pour lui.

TACHYON
Un *challenger* mattendu qui aurait gagné à sortir avant ou après Starlancer. Mais là, le choix est malheureusement vite fait !

STARFLEET ACADEMY
Un simulateur pas tres convaincant, mais ils ne sont pas nombreux en ce moment. Vous avez fait votre choix ?

GRAPHISMES
■ Les bases spatiales sont enormes. Les effets speciaux sont corrects mais restent un ton en dessous de Starlancer. Le moteur 3D est fluide.

0 1 2 3 **4**

AUDIO
■ L'environnement sonore n'est pas convaincant. Il atténue un peu l'impact visuel que le jeu produit sur le joueur, c'est dommage.

0 1 **2**

MULTIJOUEUR
■ Novaworld, le paradis du *gamer*. En plus d'un mode Solo fouillé, Tachyon en remet une couche avec le Multijoueur.

0 1 2 3 4 **5**

POUR : Scénario riche et évolutif. Le Multijoueur est original et le mode Base Wars vous scotchera des heures devant votre ordinateur.

CONTRE : L'interface de jeu est un peu spartiate. Les bruitages manquent de punch. Le soi disant contrôle révolutionnaire à la souris ne fera pas l'unanimité.

NOTE GLOBALE

3

L'interêt de jeu prévaut sur la réalisation dans cette simulation. C'est un jeu plaisant qui mérite qu'on y prête attention, toutes concessions faites.

★ ★ ★

Army Men : air tactics

■ EDITEUR **Ubi Soft** ■ DEVELOPPEUR **3DO**
■ GENRE **action** ■ PRIX **environ 350 F**

■ **BAYGON ORANGE** **Flinguons tous les insectes. Ah non... ce sont des soldats.**

La série des Army Men ne cesse de s'agrandir ! Après les batailles dans les bacs à sable et dans l'espace, voici les conflits aériens ! À mi-chemin entre M.I.A. et Desert Strike, ce nouvel episode met le joueur aux commandes d'un petit hélicoptère capable de transporter des troupes et des objets divers, et chargé de faire le menage. Le jeu aurait été plus sympathique avec une meilleure réalisation graphique et technique, c'est très en dessous des standards actuels ! Reste un petit jeu sympa mais qui ne tiendra pas en haleine les joueurs exigeants. Ce jeu trouvera-t-il son public parmi les plus jeunes ? **L.-S.R.**

★ ★

TESTS EXPRESS

Soulbringer

■ EDITEUR **Infogrames** ■ DÉVELOPPEUR **3DO**
■ GENRE **aventure** ■ PRIX **environ 350 F**

■ **L'ART DE PIVOTER** **On peut jouer à volonté sur les angles de vue.**

Soulbringer est un jeu de rôle assez classique prenant place dans un univers sombre. La possibilité de pivoter autour de votre personnage tout en accomplissant d'autres actions et le système de combinaisons d'attaque est intéressant, mais les graphismes ne sont pas convaincants. L'univers en lui-même dégage une ambiance à la Tolkien (sans orcs ni trolls) plutôt agréable mais un système de cartes mieux conçu pour se repérer aurait quand même été appréciable. Rappelons que les règles de magie sont celles du jeu de rôle Ars Magica. **N.C.**

★ ★

Voyage, voyage

La machine à voyager dans le temps | Lorsque les pendules déraillent.

Pour info ■ EDITEUR/DÉVELOPPEUR Cryo Interactive ■ GENRE aventure ■ JOUEUR(S) 1 ■ PUBLIC pour tous ■ PRIX env. 300 F

■ **QUELLE HEURE EST-IL ?** Difficile d'être ponctuel quand on voyage dans le temps !

■ **UN LABYRINTNE** Ce puzzle est assez simple à résoudre. Tout droit, à gauche, à droite, encore tout droit, et vous y êtes...

Tout en chiffres
- 18 sortileges
- 3 lieux principaux
- 2 ans de developpement

Version testée
- bêta
- aucun *bug* constaté

Adresse Internet
www.time-game.com/

Cette nouvelle création Cryo Interactive reprend à son compte le roman homonyme de H.G. Wells. Dotée d'un nouveau moteur 3D, La machine à voyager dans le temps mélange aventure classique, action et jeu de rôle dans un cadre imaginaire très réussi : en voiture !

Moi, quand on me dit Cryo Interactive, je pense tout de suite à mon petit neveu qui a 11 ans et qui est très gentil. Comme ses parents culpabilisent lorsqu'ils lui achètent un jeu, ils lui prennent des trucs ludo-éducatifs. Lui, forcément, il a fini par parler comme dans les jeux d'aventure pour nains, alors je lui mets des baffes tellement ça m'énerve. Comment ça, vous n'en avez rien à cirer ? Bon... c'était juste histoire de dire que pour ce coup-là, Cryo Intercative nous pond un jeu d'aventure plein d'innovations, tout à tait intéressant et pas bête pour un sou. Sauf que les dialogues sont encore un tantinet destinés au lectorat assidu de *Mickey Magazine*, mais vous allez voir qu'on peut facilement passer là-dessus.

L'histoire, d'abord. En 1B93, Wales (orthographe dans le jeu), un British pure souche, met au point une machine à voyager dans le temps. Manque de bol, alors qu'il se lance pour son premier trip dans le

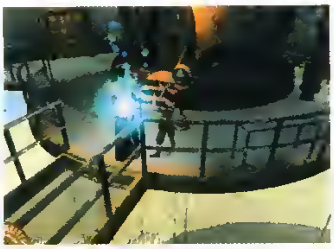
La Machine ne bénéficie pas du moteur Omni-3D, qui commençait à dater, mais d'un nouveau moteur 3D dénommé Cryogen.

Q&R

STÉPHANE RESSOL
Responsable studio

De quoi vous êtes vous inspiré pour créer les décors du jeu ?
Il s'agit d'un patchwork d'architectures organiques ou anthropomorphiques telles qu'on peut les trouver, notamment sur le continent africain, ce qui paraissait approprié pour un monde où le sable est roi... Il fallait créer un décor exotique, décalé dans l'espace et dans le temps, sans toutefois perdre les repères et les échelles humaines que nous connaissons. Le seul repère que nous nous permettons de chahuter, c'est le temps.

Pourquoi avez-vous choisi l'Ochestre National de Barbès pour la musique ?
Olivier Louvel, guitariste et compositeur de l'Orchestre National de Barbès, a composé environ un tiers de la musique du jeu avec Benoît de Mesmay, ex-Orchestre National de Jazz. D'autres membres de l'ONB ont participé à la musique du jeu. Cette collaboration est le fruit d'une rencontre ; Cryo recherche en permanence des musiciens de talent désireux de tenter l'aventure du multimédia et du jeu. Les propositions d'Olivier Louvel correspondaient à l'univers de La Machine : utilisation de voix, d'instruments acoustiques, mélange des genres, aspect métissé de la musique.



SAN KU KAÏÏÏÏÏÏÏÏ !! Et vlan ! Un coup de rayon dans le dos du Tetradon !

futur, un dérapage mal contrôlé dans un couloir spatio-temporel le fait atterrir 800 000 ans plus tard dans la Cité du Sablier. Le reste, ce sera à vous de le découvrir, même si je ne peux résister à l'envie de vous dévoiler l'identité du criminel : le colonel Moutarde. Contrairement aux jeux précédemment développés par Cryo, La Machine (pour les intimes) ne bénéficie pas du moteur Omni-3D, qui commençait à dater sérieusement, mais d'un nouveau moteur 3D dénommé Cryogen.

Comme au cinéma

Grâce à ce monsieur Cryogen, on fait évoluer notre héros dans un décor *bitmap* en fausse 3D, c'est-à-dire amoureusement dessiné pas des graphistes. L'avantage, c'est qu'on peut se déplacer librement dans un environnement d'une grande beauté. Le personnage de Wales est suivi par une « caméra » dont l'angle et la hauteur varient en fonction de ses déplacements. D'ailleurs, le côté « film » est omniprésent dans La Machine. Les changements de caméra virtuelle ressemblent beaucoup à ceux d'une vraie et lorsqu'une scène cinématique se déroule, l'écran rétrécit façon 16/9, comme au ciné. Seul regret, les mouvements des personnages ne sont pas franchement réalistes.

Sans que cela ne nuise réellement à la jouabilité, cette faiblesse est regrettable quand on voit le soin qui a été apporté aux graphismes et au moteur 3D. Bon, mais là, j'avoue que je suis un peu perfectionniste. Pour distinguer les objets avec lesquels on peut interagir, c'est facile, il suffit de repérer ceux qui apparaissent plus nettement que les autres et qui brillent un peu. Sur ce point, rien à dire, on ne peut pas passer à côté d'un truc essentiel si l'on a inspecté un minimum les lieux.

Autre innovation, La Machine intègre une bonne dose d'action. Wales court, lance des sorts et tire grâce à la bonne vieille touche « Ctrl ». Les pouvoirs magiques qu'il acquiert au cours du jeu lui permettront d'ailleurs de se sortir de bien des situations tout en contribuant à la complexité des énigmes. Et puisque je parle d'énigmes, parlons-en. Comme dans tout jeu d'aventure, le ramassage systématique des objets et le

La Machine au cinéma

Le mythe du voyage dans le temps a inspiré de nombreux films. En voici un parmi d'autres, proche de l'ambiance du jeu. Et pour cause, il est adapté du roman de Wells !

La machine à explorer le temps

© COLLECTION C. DUREAU

De Georges Pal (1959). Un inventeur génial a construit une machine à explorer le temps (d'où le titre du film) et s'en sert pour voyager dans le futur. A la suite d'une fausse manipulation, il se retrouve en l'an 802701 dans une civilisation étrange et presque végétative qu'il sauvera malgré elle. Une pure merveille du fantastique d'après-guerre.

LA CITÉ DU SABLIER Cette place vous donne un avant-goût de la qualité graphique générale.

■ **GASTÉROPODE** Voici votre inventaire. Ne vous inquiétez pas, malgré sa forme hélicoïdale biscornue, on s'y retrouve très facilement.

Peut-on remonter le temps ?

Désolé, on ne sait pas encore voyager dans le temps. Par contre, on peut ruser pour contourner le problème. Petite leçon de physique théorique... car malheureusement inapplicable.

LE PARADOXE DES JUMEAUX

■ Ce paradoxe est une conséquence de la théorie de la relativité développée par le fameux Einstein. Si on prend deux jumeaux, qu'on en flanque un dans une fusée qui part à la vitesse de la lumière tandis que l'autre reste en rade sur Terre, le premier vieillira moins vite que le second. Mais en effectuant le voyage aller-retour vers Alpha du Centaure, qui prend quand même 8,6 ans, on ne gagne qu'un an et quelques par rapport à ceux qui sont restés sur la Terre

REGARD VERS LE PASSÉ

■ Vous savez tous que la lumière se déplace très rapidement, certes, mais que sa vitesse est limitée à 300 000 km/s. Eh bien, si on regarde une étoile, comme Betelgeuse par exemple, avec un télescope, la lumière qui pénètre dans notre œil a mis deux milliers d'années pour nous parvenir. Il « suffirait » donc de regarder dans un miroir avec un énorme télescope aussi éloigné pour voir la Terre telle qu'elle était il y a quatre mille ans (un aller-retour de la lumière)...

OPINION

STÉPHANE

Cryo semble s'être résolument écarté du créneau ludo-éducatif avec La Machine à voyager dans le temps. Le jeu est beaucoup moins niais que ses prédécesseurs, plus beau et plus captivant. De ce fait, il convient pour le coup à toute la famille, y compris aux adultes qui ne s'ennuieront pas. Très concluant !

dialogue sont les deux mamelles de la réussite. Dans La machine à voyager dans le temps, tenir tel ou tel objet en main pourra influencer les dialogues, ce qui multiplie encore les possibilités. En ce qui concerne leur difficulté, les énigmes et autres puzzles vont de l'extrême simplicité à l'arrachage de cheveux, mais en règle générale, on finit par trouver. Encore un point positif, comparé à ces jeux d'aventure tellement tordus qu'il est impossible d'avancer de manière significative sans la soluce.

Autre caractéristique un peu hors norme du jeu, on y meurt assez fréquemment, ou plus exactement on s'y désaccorde, ce qui revient au même (je vous laisse le soin de découvrir ce que tout cela signifie). Heureusement, on dispose de 13 emplacements de sauvegarde. Enfin, reconnaissons que l'interface du jeu est très agréable et ergonomique. Les écrans de sorts et l'inventaire sont simples et originaux. Pour jouer, seul le clavier est nécessaire et l'on met très peu de temps à mémoriser les quelques touches utiles. Enfin, les chargements et les sauvegardes sont rapides, ce qui permet de prendre des risques dans les choix d'utilisation de certains objets.

Si vous possédez un moniteur de grande taille, sachez que la résolution maximale est de 1 1S2 x 864, 'scusez du peu. La machine à voyager dans le temps est donc un bon jeu d'aventure qui n'a que deux légers défauts à mon goût : des dialogues un peu enfantins et des décors qui ne varient pas assez. À ne pas laisser passer cependant ! ■

- Stéphane Prince

■ **DRÔLE DE MACHINE** Voici Wales qui s'apprête à partir pour son premier voyage dans le temps. Étonnant, non ? Accrochez-vous bien, ça va remuer !

Le verdict — La machine à remonter le temps

COMPARATIF

■ **NOMAD SOUL**
Le nec plus ultra de l'aventure action avec David Bowie en *guest star*. Musique réalisation et intrigue parfaites !

■ **MESSIAH**
Un savant mélange de combats et de résolution d'énigmes dans la peau d'un petit angelot capable de passer d'un corps à l'autre

■ **DEVIL INSIDE**
Du *shoot* oui, mais pas seulement ! Un bon jeu d'action saupoudré d'aventure et plutôt concluant, malgré ces sacrés *bugs* !

■ **LA MACHINE...**
Une heureuse surprise de chez Cryo. Un jeu d'aventure beau et intéressant.

GRAPHISMES

■ Très beau. Le jeu mériterait un 6 si les personnages avaient été aussi soignés que les décors.

0 1 2 3 4 **5**

AUDIO

■ Si la bande son est parfaite, les bruitages sont parfois agaçants. Dommage, la musique est vraiment agréable.

0 1 2 3 **4**

MULTIJOUEUR

■ Un jeu d'aventure jusqu'à maintenant ça se joue en solitaire. Mais vous pouvez enrôler vos amis pour réfléchir aux énigmes

POUR : La jouabilité, le moteur 3D très innovant, l'ambiance mystique à souhait, la difficulté bien dosée, l'univers très intéressant à découvrir

CONTRE : Le nombre de lieux un peu limité, les dialogues parfois enfantins, les mouvements des personnages un peu trop mécaniques et certaines énigmes trop biscornues.

NOTE GLOBALE **4**

Si vous aimez les jeux d'aventure beaux et originaux, La Machine devrait vous emballer. Il a pour lui une bonne réalisation

★ ★ ★ ★

Spécifications

PROCESSEUR ET MÉMOIRE

■ MINIMUM	P200 MHz & 64 Mo
■ RECOMMANDÉ	P300 MHz & 64 Mo
■ RECOMMANDÉ (en 1 PC)	P350 MHz & 64 Mo

POSSIBILITÉS GRAPHIQUES

■ Accélération logicielle	✔
■ Direct 3D	✔
■ 3dfx	✘
■ OpenGL	✘

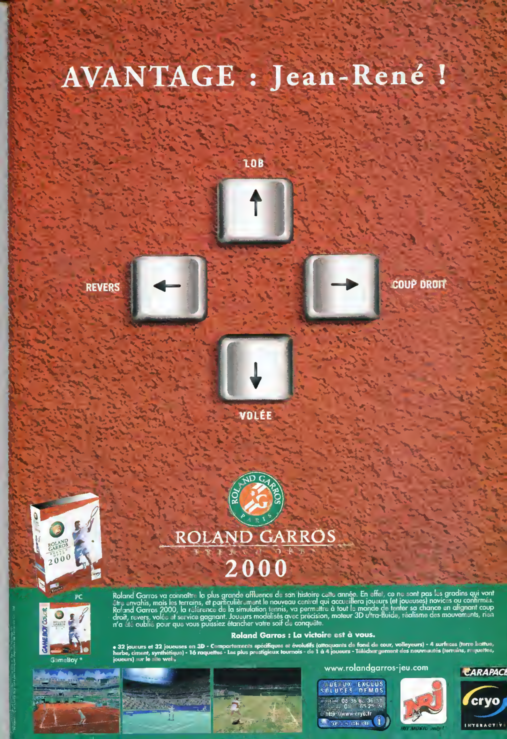
POSSIBILITÉS SONORES

■ EAX (SBLive!)	✔
■ Dolby Surround/Digital	✔

POSSIBILITÉS MULTIJOUEUR

■ NOMBRE MAXIMUM DE JOUEURS
PC SEUL ✘ - LAN ✘ - INTERNET ✘

■ CD NÉCESSAIRE PAR JOUEUR	✘
■ CONNEXION MINIMUM	✘


AVANTAGE : Jean-René !
LOB
REVERS
COUP DROIT
VOLÉE
ROLAND GARROS PARIS
ROLAND GARROS
FRENCH OPEN
2000
PC
GameBoy *
Roland Garros va connaître la plus grande affluence de son histoire cette année. En effet, ce ne sont pas les gradins qui vont être envahis, mais les terrains, et particulièrement le nouveau central qui accueillera joueurs (et joueuses) novices ou confirmés. Roland Garros 2000, la référence de la simulation tennis, va permettre à tout le monde de tenter sa chance en alignant coup droit, revers, volée et service gagnant. Joueurs modélisés avec précision, moteur 3D ultra-fluide, réalisme des mouvements, rien n'a été oublié pour que vous puissiez étancher votre soif de conquête.
Roland Garros : La victoire est à vous.
• 32 joueurs et 32 joueuses en 3D - Comportements spécifiques et évolutifs (attaquants de fond de cour, volleyeurs) - 4 surfaces (terre battue, herbe, ciment, synthétique) - 16 raquettes - Les plus prestigieux tournois - de 1 à 4 joueurs - Téléchargement des nouveautés (terrains, raquettes, joueurs) sur le site web.
www.rolandgarros-jeu.com
CADEAUX - EXCLUS
SOLUCES - DEMOS
http://www.cryo.fr
CARAPACE
cryo
INTERACTIVE

■ AMBIANCE 1001 NUITS
Dans Arabian Nights, vous découvrirez les plaisirs du Moyen-Orient.

Salles à Malekoums

Arabian Nights | Jeu d'aventure-action en 3D dans un orient magnifique.

Pour info ■ EDITEUR Visiware ■ DEVELOPPEUR Silmarils ■ GENRE aventure-action en 3 D ■ JOUEUR(S) 1 ■ PUBLIC pour tous ■ PRIX gratuit puis env. 40 F par épisode

Entrez dans un monde envoûtant où parfums et mystères enveloppent une ville aux mille secrets. Les épreuves qui vous séparent de votre belle princesse feront autant appel à votre dextérité qu'à votre sens de l'observation. Shazam !

Arabian Nights, c'est un peu la version française de Prince of Persia 3D. À ceci près que, sans faire de chauvinisme primaire, ces aventures orientales sont bien meilleures et mieux réalisées que le jeu de chez Red Orb. Silmarils (des vieux de la vieille, donc) propose un jeu plutôt agréable – même si tout n'est pas rose, nous verrons ça.

Alors prenez un peu de Tomb Raider (pour le principe), un peu de Prince of Persia (pour l'univers et le thème) et un peu de Heretic II (pour la magie et la rapidité du jeu) et vous voilà avec Arabian Nights. Ce qui saute aux yeux d'emblée, c'est la beauté de l'environnement. Le jeu est magnifique et son ambiance est très présente... En se laissant aller, on a parfois l'impression de se balader un soir d'été sous un ciel plein d'étoiles et de beaux nuages (Ndlr : ah sacré Noël, ça te connaît les promenades).

Pourvu que vous mettiez le pilote de votre carte graphique à jour, vous n'aurez même pas besoin de la dernière bombe du marché pour en profiter (sauf si vous augmentez trop la résolution bien sûr). L'ambiance sonore est également agréable et contribue beaucoup à l'atmosphère, même si la version testée ne comprenait pas

Tout en chiffres
- env. 40 F à payer par épisode
- 8 Mo à télécharger par épisode
- 7 épisodes
- 5 princesses à épouser

Version testée
- bêta test française
- version non finalisée

Adresse Internet
www.silmarils.com

Le jeu est vraiment magnifique et l'ambiance qui s'en dégage est très particulière.

■ DANS LE PALAIS Mon Dieu que c'est beau ! Ça me donne envie de partir en vacances au Maroc. Le voyage est offert ? Non ? Bon, tant pis...

Gueules d'amour

Vos adversaires ont vraiment de sales tronches. Ça les rend aigris, donc ils passent leur temps à vous courir après pour vous taper. Faut dire, vous êtes tellement beau que ça les énerve.

LES OEUX AFFREUX
■ Celui de droite est bien un cul-de-jatte, les jambes qui dépassent c'est rien du tout, c'est un effet de style. Attention, l'invalide va vite sur son petit chariot !

LE PAS BEAU
■ J'ai touché à ses plantes vertes. Et ce type ne supporte pas ça. Faut dire qu'ils sont tous plus susceptibles les uns que les autres dans ce jeu. Moi qui venais en touriste...

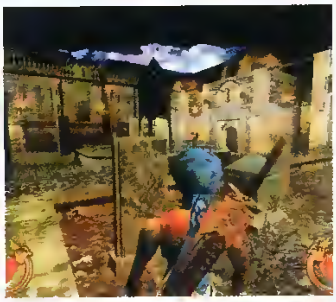
LES FATIGUÉS
■ C'est répugnant. Ces espèces de lépreux me vomissent dessus. Je vais perdre des points de vie à petit feu jusqu'à ce que ce soit la fin... ou que je trouve un remède.

encore tous les sons. Bon, tout ça c'est bien, mais qu'en est-il de la jouabilité ? Dans ce type de jeu, c'est tout de même un point essentiel. Eh bien c'est rapide ! On retrouve les mêmes automatismes que dans Tomb Raider, sauf que ça va plus vite et que c'est un vrai bonheur.

Cyber distribution

Un bémol toutefois sur la configuration clavier par défaut, je vous recommande vivement de la reconfigurer à votre sauce parce qu'entre les couteaux, les bombes, les sorts à lancer, l'inventaire et les nombreuses actions possibles (attaquer à coups de poing et de pied, faire le funambule sur des filins, tirer des caisses, etc.), on est vite dépassé par les événements.

Je n'ai pas pu changer l'axe de rotation de la souris pour regarder



■ **ALLÔ E.D.F. ?** La luminosité viendra des torches disposées un peu partout.

autour du personnage, ce qui est gênant quand on est habitué à un mode de contrôle précis.
Les énigmes, quant à elles, sont assez sympathiques (celles que j'ai pu voir en tout cas, puisque ce test ne concerne que les épisodes 1 et 2). La difficulté a l'air bien dosée et elles paraissent la plupart du temps bien pensées.

Q&R

LAURENT WEILL
P.-D.G. de Visiware

Comment vous est venue l'idée de distribuer le jeu *via* Internet ?
Le jeu vidéo est un produit grand public mais il est beaucoup trop cher. La vente « *on-line* » permet d'éviter les contraintes de distribution et de réduire les coûts de l'édition traditionnelle.

Vous attendez-vous à ce que d'autres éditeurs fassent de même ?
C'est déjà le cas ! On a découvert cette semaine une société aux États-Unis qui va se lancer dans la vente de jeux vidéo en feuilletons. C'est un nouveau genre qui à l'évidence va s'imposer grâce à Internet. Manifestement on a vu juste !

Avez-vous pris des précautions contre le piratage ?
Il est difficile, voire impossible d'éviter le piratage, particulièrement lorsque vous mêlez un PC et Internet ! Nous espérons que tout le monde jouera le jeu et évitera de pirater afin que cette expérience se transforme en réussite.

■ **CINQ PRINCESSES** Certaines cinématiques sont plutôt... chaudes.

La seule incertitude repose sur le mode de distribution gonflé que Silmarils a choisi pour vendre son jeu. Je ne suis pas sûr qu'il y ait (en France en tout cas) tant de gens que ça qui fassent leurs achats directement sur le Net. Il ne faudrait pas que les joueurs voient là une solution détournée pour faire rentrer de l'argent dans les caisses de Silmarils et Visiware en attendant que le jeu puisse être finalisé.
C'est pour vérifier que cet ambitieux feuilleton tiendra sur la longueur que nous allons tester les différents épisodes à intervalles réguliers.
Ne passez pas à côté par peur de l'achat en ligne : ce serait regrettable car ce Arabian Nights est vraiment bon ! ■

- Noël Chanat

Spécifications

PROCESSEUR ET MÉMOIRE
- MINIMUM (Direct 3D) : P233 MHz & 32 Mo
- RECOMMANDÉ (3dfx) : P266 MHz & 64 Mo
- RECOMMANDÉ (Direct 3D et PC) : P333 MHz & 128 Mo

POSSIBILITÉS GRAPHIQUES
- Accélération logicielle ✔
- Direct 3D ✔
- 3dfx ✔
- OpenGL ✘

POSSIBILITÉS SONORES
- EAX (SBLive !) ✘
- Dolby Surround/Digital ✘

POSSIBILITÉS MULTIJOUEUR
- NOMBRE MAXIMUN DE JOUEURS : PC SEUL ✘ - LAN ✘ - INTERNET ✘
- CD NÉCESSAIRE PAR JOUEUR ✘
- CONNEXION MINIMUM ✘

Le verdict — Arabian Nigths

COMPARATIF

■ **NOMAD SOUL**
Le nec plus ultra de l'aventure-action avec David Bowie en *guest star*. Musique réalisation et intrigue parfaites !

■ **MESSIAH**
Un savant mélange de combats et de résolution d'énigmes dans la peau d'un petit angelot passant d'un corps à l'autre.

■ **TOMB RAIDER IV**
Mademoiselle Lara Croft dans sa dernière aventure. Impeccable et passionnant.

■ **ARABIAN NIGHTS**
Superbement réalisé, ce premier feuilleton en jeu vidéo ravira tous les fans d'aventure action et d'exotisme. N'ayez pas peur et téléchargez ça d'urgence !

GRAPHISMES
■ Rien qu'avec ma petite TnT c'était déjà splendide. Je n'ose imaginer la qualité des graphismes sur une carte dernière génération.
0 1 2 3 **4**

AUDIO
■ La version testée ne permet pas d'avoir un avis définitif mais ce qui est déjà implémenté contribue à l'ambiance orientale du jeu.
0 1 2 3 **4**

MULTIJOUEUR
■ À moins que vous n'invitiez quelques danseuses du ventre vous jouerez seul devant votre PC.
-

POUR : L'univers est vraiment magnifique, les graphismes hauts en couleur et les énigmes, intéressantes. La maniabilité du personnage et la rapidité du jeu sont également des atouts.

CONTRE : Je ne peux pas m'empêcher d'être sceptique quant au mode de distribution du jeu. Certains aspects rappellent tellement Heretic II qu'on aurait aimé un mode Multijoueur.

NOTE GLOBALE
Un Prince en Perse 3D réussi ! La réalisation est soignée, les énigmes sympathiques et le mode de distribution économique et original.

4

★ ★ ★ ★ ★ ★

■ TROIS PETITS TOURS...
... et puis s'en vont. Dans l'arène, les *kills* s'enchaînent très vite.

Chute libre

Flying Heroes | Combats aériens furieux sur de drôles de machines.

Pour info ■ ÉDITEUR Take-Two ■ DÉVELOPPEUR Illusion SoftWork ■ GENRE action ■ JOUEURS 1 à 8 ■ PUBLIC 12 ans et + ■ PRIX env. 300 F

Alors ma bonne dame, pour la recette d'aujourd'hui, il vous faut un bon vieux Dragon Strike (à la limite de la date de péremption), un Magic Carpet pas trop usé et un Drakan encore tout frais. Mélangez, passez le tout au four, cuisson *quake-like* et servez bien chaud. Bon appétit !

Suite aux demandes insistantes du « chef des tests » (lâche ce marteau et arrête de hurler « grand public », Luc !), je me vois dans l'obligation de vous parler à nouveau en français compréhensible. Le but de cette énumération d'anciens hits était de vous permettre de mieux cerner le petit dernier de Take-two, Flying Heroes. Hum, à voir vos têtes, c'est pas gagné. Pour faire simple, disons qu'il s'agit d'un Unreal Tournament aérien dans un environnement *heroic-fantasy*. Pour faire compliqué, suivez le guide jusqu'au paragraphe suivant.

Hespéria est une terre magnifique mais ravagée par d'interminables guerres claniques. Fort heureusement, un homme, l'empereur Atlanton II (mon Dieu, quel nom débile !), est parvenu à trouver un moyen de canaliser cette violence afin de limiter les dégâts collatéraux (en chaque univers sommeille un porte-parole de l'OTAN). Ce remède miracle, c'est l'organisation d'affrontements au sein d'arènes naturelles, auxquels vous allez vous faire une joie de participer. La grande particularité de Flying Heroes, c'est donc de proposer des duels aériens, à dos de... ben, de trucs volants.

Tout en chiffres

- 24 trucs volants
- 24 armes
- 23 magies
- 15 bonus
- 10 arènes

Version testée

- beta anglaise
- quelques *bugs graphiques*

Adresse Internet

www.flying-heroes.com

Voler dans les plumes

Cavalézards, Magions, Marteleurs et Chevaliers célestes offrent des approches très différentes. Certains chevauchent des lézards (devinez lesquels) ou des oiseaux, pendant que d'autres pilotent des zeppelins ou des théières volantes (juré m'sieur l'agent, j'ai rien fumé) ! Rapidité,

■ LES CITÉS D'OR Les Incas laissent des traces, même sur Hespéria.

Les chevaliers du ciel

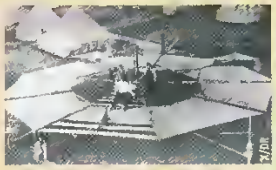
Hormis ce crétin d'Icare qui voulut constater par lui-même que la cire de ses ailes se ramollissait aussi facilement au soleil que son pauvre petit corps sur les récifs coralliens situés 800 mètres en contrebas, bien d'autres ont essayé de conquérir les airs...

LES AILES OU COURAGE

■ Il n'y a pas que les oiseaux qui volent, les insectes aussi. Certains s'en sont inspirés, notamment un certain Thomas Bartlett qui construisit en 1911 cet ornithoptère censé s'élever en battant des ailes. Un échec, comme tous les appareils du genre (sauf dans le roman *Dune* de Franck Herbert).

LE TOURNIQUET JAPONAIS

■ Allez savoir pourquoi, certains inventeurs, en plus des lois de la gravité, avaient décidé de défier celles de la portance. Ainsi ce brave pilote français qui tenta de remplacer les ailes par des espèces de tubulures orientables. Il ne s'est pas fait bien mal puisqu'il n'a pas décollé.



LA SOUCOUPE VOLANTE

■ Certains n'ont pas attendu les films d'Ed Wood ou de Tim Burton pour balancer dans le ciel des soucoupes volantes. Exemple, cet avion-parapluie où le pilote s'asseyait au centre. Et le moteur ? Bah, au centre aussi, juste sous ses fesses. Moui, c'est peut-être pas forcément une bonne idée

RETOUR EN FORCE !

HIP HOP eJay 2

Inclus :
Une boite à rythmes !
3500 samples inédits et libres de droits
Le Scratch Generator
Créez, enregistrez et gravez vos musiques

HipHop 2

LE LOGICIEL MUSICAL LE PLUS ATTENDU DE L'ANNEE !

+ samples Rap français par KDD.
Retrouvez les sur leur nouvel album
et sur www.kddonline.com

SUR CD ROM PC
prix public ttc: 249 F*

prix public conseillé

SAMPLES GRATUITS, DEMOS, CONCOURS DE MIX SUR WWW.EJAY.NET

■ **LES MONTAGNES OE LA SAPINIÈRE** Une antique forteresse cernée par de profondes gorges et bordée de vallons enneigés (quelle poésie...).

manœuvrabilité ou résistance, faut choisir. Idem pour l'arsenal, qui va des projectiles enflammés aux missiles autoguidés en passant par les arbalètes ou le lance-frelons. Ajoutez à cela des pouvoirs magiques (accélération, pluie acide, boucliers, etc.) et des bonus à collecter (invisibilité, mines et compagnie) et vous aurez un aperçu de la grande richesse du jeu.

Un aperçu seulement, car l'autre point fort de Flying Heroes réside dans la qualité de ses arènes : architecture intelligente, environnements variés et visuel très réussi, c'est un vrai bonheur. Rien à redire non plus sur la réalisation sonore, les musiques comme les bruitages contribuent réellement à vous plonger dans l'ambiance. Seul petit bémol, les commandes très nombreuses demandent un temps d'adaptation. Bref, du bon.

■ **MAIS CRÈVE !** Les dirigeables sont lents mais blindés à mort.

Seul au monde

Pourtant, l'intérêt du jeu s'avère très inégal. En Solo, vous entamez une carrière, amassez du fric et améliorez votre arsenal. Des missions (collecte d'objets, duels particuliers) alterneront avec des matchs à mort purs et durs. « Dur » est d'ailleurs le bon mot. Le produit d'Illusion Softwork est excessivement difficile : les adversaires sont redoutables et le prix des équipements, prohibitif (la TVA, c'est 19,6 pas 96,1 !). On est quasiment condamné à redoubler un championnat pour avoir une chance de passer au suivant. Énervant. S'il se limitait à ça, Flying Heroes ne récolterait que 3 étoiles.

Fort heureusement, il s'agit avant tout d'un jeu réseau et d'un bon. Les différents modes (Duel, en équipe, Capture du drapeau, Roi de la colline, etc.) ainsi que la grande richesse des bonus permettent de varier les plaisirs. Le *design* génial des *maps* autorise autant le corps à corps que le combat à longue distance ou les tactiques sournoises. On s'amuse vraiment beaucoup, ce qui vaut clairement une quatrième étoile. ■

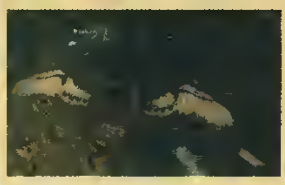
- Frédéric Dufresne

Flying Heroes est avant tout un jeu réseau... et un bon !

Objet volant peu identifié

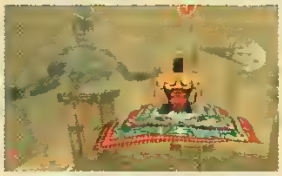
En plus des modifications que l'on peut apporter (environ 4 niveaux) en terme de blindage, on trouve tout de même 24 « montures différentes ».

Boire ou conduire...



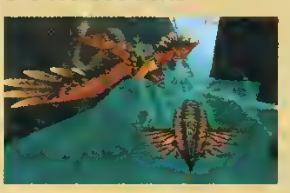
on n'est pas obligé de choisir, comme semble vouloir le prouver ce magnifique tonneau volant dont l'habileté à éviter les tirs confine à l'ébriété la plus totale. Bonjour la réputation des Magiens.

Marchand de tapis



Inévitablement, l'enrubanné sur le tapis volant nous fait penser au célèbre Magic Carpet de chez Bullfrog (d'où la référence dans le titre, baleze !). Encore une idée de ces sacrés Anglais.

Petit oiseau



Un peu banal, l'oiseau géant n'en reste pas moins une formidable monture et surtout une cible très amusante qui sème derrière elle une nuée de plumes à chaque impact. Alouette, je te plumerai.

Spécifications

PROCESSEUR ET MÉMOIRE
- MINIMUM (Direct 3d) : P166 MHz & 64 Mo
- RECOMMANDÉ (Direct 3d) : PII400 MHz & 128 Mo
- RECOMMANDÉ (OpenGL) : PII350 MHz & 128 Mo

POSSIBILITÉS GRAPHIQUES
- Accélération logicielle ✔
- Direct 3D ✔
- 3dfx ✔
- OpenGL ✔

POSSIBILITÉS SONORES
- EAX (SBLive !) ✔
- Dolby Surround/Digital ✔

POSSIBILITÉS MULTIJOUEUR
- NOMBRE MAXIMUM DE JOUEURS : PC SEUL 1 - LAN 8 - INTERNET 8
- CD NÉCESSAIRE PAR JOUEUR : X
- CONNEXION MINIMUM : 56 kbps

Le verdict — Flying Heroes

COMPARATIF

■ **COUNTER-STRIKE**
L'apogée actuelle du jeu en réseau. Terroristes et contre-terroristes s'affrontent dans des joutes subtiles.

■ **TOURNAMENT**
Le *shoot* Multijoueur dans toute sa splendeur : armes variées et *bots* intelligents en font un *must*.

■ **QUAKE III**
Véritable claque technique, ce *shoot* de légende s'avère un peu trop bourrin. Heureusement, les fans assurent le suivi.

■ **FLYING HEROES**
Doté d'un principe original, riche et bien fichu, il offre d'excellentes sensations. Reste à voir le suivi sur le Net.

GRAPHISMES
■ Les personnages sont un peu cubiques. Par contre, les décors sont très réussis. Tout comme les effets visuels des armes.
0 1 2 3 **4**

AUDIO
■ Musiques sympa, bruitages agréables et une localisation des voix pas mauvaise, même si les insultes manquent de conviction.
0 1 2 3 **4**

MULTIJOUEUR
■ Le bonheur : plein de modes de jeu, des bonus et équipements à gogo, des arènes bien conçues. Dommage qu'il y ait peu de cartes.
0 1 2 3 **4**

POUR : Un principe original, une réalisation fichue, des armes et équipements à gogo, les *maps* et surtout le mode Multijoueur.

CONTRE : Beaucoup trop difficile en Solo, le nombre un peu limité d'arènes, une prise en main qui n'est pas du tout évidente au début et des commandes trop nombreuses.

NOTE GLOBALE

En Solo, Flying Heroes serait bien décevant. Heureusement, le Multijoueur permet de profiter à fond de ses qualités.

4

★ ★ ★ ★

COMPLÈTEZ VOTRE COLLECTION !

Gen4 PC CD-Rom

CHAQUE MAGAZINE EST ACCOMPAGNÉ D'AU MOINS 2 CD-ROM

Bon de commande à retourner, accompagné de votre réglement à : Computec Pressimage - service commande anciens numéros
2 impasse Boudeville - BP1121 - 31036 Toulouse cedex 1
Tél. : 05-61-43-49-69 - Fax. : 05-61-43-44-66

Bon de commande

Références	Nbre d'exemplaires	Prix unitaire*	Total
			= F
			= F
			= F
			= F
			= F
Total anciens numéros TTC	*Rajoutez 10 F de frais de port par revue		= F

Merci de me faire parvenir ma commande à l'adresse suivante :

❏ M. ❏ Mme

Nom : ....

Prénom : ....

Adresse : ....

.... Tél : ....

Code Postal : .... Ville : ....

Pays : ....

Je règle par : ❏ chèque à l'ordre de Computec Pressimage

❏ carte bancaire n° └┴┴┴┘ └┴┴┴┘ └┴┴┴┘ └┴┴┴┘

Expire fin : .../...

Date et signature : .../.../2000

GEN135

SPECIALISTE VPC DEPUIS 1989

CENTURY SOFT

VOTRE JEU 48H CHRONO

EN ✆

04.73.60.00.18

WWW.CENTURY-SOFT.COM

FAX 04.73.60.00.17

PC CD-ROM JEUX neufs

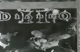
nouveautés * à paraître

ANNO 1602 ROYAL EDITION vf	249
ARCATERA vf	329
CANAL+PREMIER MANAGER	279
DAIKATANA vf	335
DARK PROJECT 2 vf	335
DIABLO 2	329
DIE HARD TRILOGY 2 vf	335
DINO CRISIS vf	TEL
EARTH 2150 vf	329
EVOLVA vf	315
F1 MANAGER vf	335
F1 WORLD GRAND PRIX vf	335
GROUND CONTROL vf	319
GUNSHIP 3 vf	289
GUY ROUX 2000 vf	289
HEROES 3 the shadow death	289
ICEWIND DALE vf	TEL
INFESTATION vf	239
LES FOURMIS vf	329
MDK 2 vf	259
MOTOCROSS MADNESS 2 vf	289
ODYSEE vf	289
ORIGINAL WAR vf	TEL
SHERIFF FAIS MOI PEUR vf	289
SHOGUN vf	335
SIM CITY WORLD EDITION vf	335
SOULBRINGER vf	299
STARLANCER	329
SUPERKARTING vf	239
TACHYON nf	289
TAXI 2 vf	289
TELEFOOT MANAGER 2000 vf	289
TEST DRIVE 6 vf	245
UEFA MANAGER 2000 vf	319
ULTIMA ONLINE Renaissance	199
VAMPIRE vf	329
YANNICK NOAH 2000 vf	289

* nouveautés : nous contacter pour disponibilité

101 AIRBORNE JUIN 44 vf	199
1937 SPIRIT OF SPEED vf	319
AGE OF EMPIRES GOLD vf	199
AGE OF EMPIRE 2 vf	319
AGE OF WONDERS vf	335
AIRPORT INC vf	329
ANCIENT CONQUEST vf	335
ATLANTIS 2 vf	335
BALDUR S GATE DELUXE vf	289
BATTLE FOR MIDWAY vf (CFS)	249
BATTLE ZONE 2 vf	289
BEETLE CRAZY CUP vf	269
BUSINESS TYCOON vf	289
C&C TIBERIAN SUN vf	349
CANAL + CLASSIC BILLARD vf	269
CANAL + FOOTBALL 2000 vf	199
CIV 2 TEST OF TIME vf	289
CIVILIZATION call to power vf	199
CLOSE COMBAT IV vf	325
COMANCHE HOKUM vf	329
COMPIL JEUX 2000 DVD ROM	289
DARKSTONE vf	335
DEFIANCE I WAR 2 vf	199
DELTA FORCE 2 vf	289
DEMOLITION RACER vf	220
DESCENT 3 vf	299
DEVIL INSIDE vf	289
DISCWORLD NOIR vf	249
DOGS OF WAR vf	299
DRACULA RESURRECTION vf	319
DRAKAN vf	249
DRIVER vf	325
EAST FRONT 2 vf	335
EVERQUEST+THE RUIN KURNAK	289
EXCESSIVE SPEED vf	249
EXTREME BIKER Torronteras vf	245
F1 2000 vf	335
FALCON 4 vf	199
FIFA 2000 vf	335
FIGHTING STEEL nf	335
FINAL FANTASY 8 vf	335
FLANKERS 2.0 vf	325
FLIGHT SIMULATOR 2000 vf	399
FORCE COMMANDER vf	329
GP 500 vf	199
GP WORLD vf	289
GUERILLA jd alliance 2 vf	329
HALFLIFE GENERATION vf	329
HALFLIFE Opposing force vf	239
HEROES MIGHT & MAGIC 3 vf	199
HEROES M & M 3 scen vf	179

HEROES M & M 3 GOLD vf	319
HIDDEN&DANGEROUS gold vf	325
HIP HOP EJAY 2 vf	239
HOMEWORLD vf	319
HONDA MOTOCROSS vf	289
IMPERIALISME 2 vf	199
IMPERIUM GALACTICA 2 vf	329
INDIANA machine infernal vf	329
INVICTUS vf	315
KA 52 TEAM ALLIGATOR vf	299
KINGPIN vf	289
L ENTRAINEUR 3 vf 99/2000	289
LA ROUE DU TEMPS vf	329
LEMMINGS REVOLUTION vf	289
LULA 2 pimperator vf	329
MACHINES vf	189
MACHINE remonter temps vf	289
MAJESTY nf	289
MARTIAN GOTHIC unification	249
MAXIMUM FLIGHT compilation	245
MECH WARRIOR 3 vf	199
MESSIAH vf	315
MIDTOWN MADNESS vf	187
MIGHT AND MAGIC VII vf	199
MIGHT & MAGIC crusaders vf	315
MONKEY ISLAND 1+2+3 vf	199
NBA 2000 vf	335
NEED FOR SPEED 5 porsche vf	335
NHL 2000 vf	335
NOCTURNE vf	335
NOX vf	335
OPERATION PANZER vf	199
OPERATIONAL ART WAR 2 vf	329
OUTCAST vf	199
PANZER GENERAL 3D vf	329
PARIS 1313 disparu ND vf	349
PHARAON vf	329
PLANESCAPE TORMENT vf	335
POLICE QUEST SWAT 3 vf	335
POMPEI vf	289
PRINCE OF PERSIA 3D vf	199
PRO PINBALL EDIT COLLECTOR	199
PRO PINBALL Fantastic journe	245
QUAKE 3 vf	329
RAILROAD TYCOON 2 gold vf	325
RALLY CHAMPIONSHIP 2000 vf	335
RALLY MASTER CANAL + vf	299
RAVE E JAY 2 vf	239
RAYMAN 2 vf	249
RE VOLT vf	279
RESIDENT EVIL 2 vf	199
REVENANT vf	335
RISING SUN vf	335
ROGUE SPEAR vf	329
ROGUE SPEAR ADD-ON vf	179
ROLAND GARROS 2000 vf	239
ROLLER COASTER TYCOON vf	199
ROME vf	329
SANITARIUM vf	199
SEGA RALLY 2 vf	199
SETTLERS 3 vf	199
SETTLERS 3 SCEN AMAZONE vf	179
SHADOW COMPANY vf	199
SIM CITY 3000 vf	329
SIN WAGES OF SIN	199
SLAVE ZERO vf	315
SOLDIER OF FORTUNE vf	289
SPECIAL OPS 2 vf	189
STARCRAFT vf	199
START UP vf	329
SUPERBIKE 2000 vf	335
SUPREME SNOWBOARDING vf	279
THE LONGUEST JOURNEY vf	335
THE NOMAD SOUL vf	335
THE SIMS vf	335
THEME PARK WORLD vf	335
THEOCRACY vf	299
TOMB RAIDER 4 vf	239
TOTAL KINGDOMS vf	189
TZAR vf	335
ULTIMA ASCENSION vf	335
UNREAL TOURNAMENT vf	299
URBAN CHAOS vf	335
VIRTUAL SKIPPER vf	289
WALSTREET TYCOON vf	289
WARGAMERS 1813Napoleon	329
WILD WILD WEST vf	289
WIZARDRY COMPIL 1 a 7 nf	249
WORMS 3 ARMAGEDDON vf	199
X COM 3+ecstatica+carma	249
X WING ALLIANCE vf	199



CD PROMO

NOUVEAUTES*

CAESAR 3 vf	99
DELTA FORCE vf	99
EUROPEAN AIR WAR vf	99
GUY ROUX 99 vf	99
FIG ALLEY vf	99
NBA LIVE 99 vf	129
NHL 99 vf	129
RAYMAN COLLECTOR	99
ROLLCAGE+NEWMAN	149
TELEFOOT MANAGER vf	99
TOCA TOURING CAR II	129
TRIVIAL PURSUIT vf	99
WIPEOUT + G POLICE	149

99 F

APACHE HAVOC 1
ARMOR [illegible]
ARMORED FIST 2 vf
BATTLE ISLE 4 vf
BATTLE ZONE vf
BLOOD 2 + ADD ON vf
BYZANTINE vf
CAMPAIGN PLUS vf
CASTROL HONDA SUPERBIKE
CIV 2 MULTIPLAYER vf
COMANCHE 3 vf
DARK EARTH vf
DARK FORCES+REBEL ASSAULT vf
DARK PROJECT vf
DAY TENTACLE + SAM & MAX vf
DUKE NUKEM 3D
FIGHTER SQUADRON vf
FOOTBALL MANAGER 99 vf
FRONT DE L EST vf
FRONT DE L OUEST vf
FULL THROTTLE + INDY 4 vf
GANGSTERS vf
GEX 3D vf
GRIM FANDANGO vf
HEART OF DARKNESS vf
HERETIC 2
HEROES Might & Magic 2 vf
IMPERIALISME vf
INTER RALLY CHAMPIONSHIP vf
IRON HELIX
JEDY KNIGHT vf
JETFIGHTER 3 DELUXE vf
LE CONQUERANT ELEMENT vf
LEGACY OF KAIN vf
LEMMINGS 1+2+3 vf
MAGIC LASSAMBLEE vf
MAX vf
MEN IN BLACK vf
MIG 29 vf
MIGHT AND MAGIC 1 6 vf
MIGHT AND MAGIC 7 vf
MONACO GPRS2 vf
MONKEY ISLAND 3 vf
MONOPOLY vf
[illegible]

PEUGEOT GRAND TOURING vf
POLICE QUEST SWAT 2 vf
POWER CHESS vf
PRO PINBALL BIG RACE USA vf
PRO PINBALL THE WEB + pinball
REBEL ASSAULT 2 vf + shadow
RESIDENT EVIL vf
RETURN TO KRONDOR vf
RETURN TO THE PHANTOM dc
ROGUE SQUADRON vf
SETTLERS 1 + 2 vf
SHELLSHOCK vf
SILVERS vf
SNOWMOBILE vf
SPEED HASTE vf
SPEED BUSTERS + SCARS vf
STARWARS REBELLION vf
TEST DRIVE 4 vf
TOMB RAIDER PREMIUM vf
TOMB RAIDER 2 vf
TOTAL AIR WAR vf
ULTIMATE RACE vf
UPRISING vf
V RALLY vf
VIPER RACING vf
WARCRAFT 2 DELUXE vf
WARGASM vf
WAYWARD 3
WARZONE 2100 vf
WING col + TIE FIGHTER col
ZORK GRAND INQUISITOR vf

129 F

ALPHA CENTAURI vf
BLADE RUNNER vf
COLIN MC RAE RALLY vf
COMMANDOS vf
DUNE 2000 vf
FINAL LIBERATION vf
JONAH LOMU RUGBY vf
MOTO RACER 2 vf
NEED FOR SPEED 3 vf
OPERATIONAL ART OF WAR
PANZER DRAGON vf
PHANTASMAGORIA 2 vf
SIM CITY 2000 SE vf
SPORT CAR GT vf
STEEL PANTHERS 3 vf
TOCA TOURING CAR vf
TOMB RAIDER 3 vf

149 F

CLUE [illegible] TRILOGY
IMPERIUM GALACTICA + 2
INTERNATIONAL FOOTBALL
JOINT STRIKE FIGHTER vf
MAGNAIR INDUSTRIE + F22+[illegible]
MOTOCROSS MADNESS vf
OFFICIAL FORMULA 1 RACING
PAY COUPLE vf
QUEST FOR GLORY V vf
RAILROAD TYCOON 2 scenario
TOTAL ANNIHILATION vf
TOTAL MANIA + gratuit
TRACK ATTACK + gratuit
WARBREEDS + T SHIRT vf

CD CHARME

BEST OF ASIA CARRERA vf	24[illegible]
BEST OF CHASEY LAIN vf	24[illegible]
BEST OF JENNA JAMESON vf	24[illegible]
BEST OF PRINCESSE TABATHA	24[illegible]
DIVA X REBECCA vf	24[illegible]
EXHIBITIONS 1999 de JB ROOT vf	24[illegible]
FOVEA vf	24[illegible]
LA CITE INTERDITE vf	24[illegible]
RENDEZ VOUS julia CHANEL vf	31[illegible]
SPECIAL ASIE X (2 CD) vf	24[illegible]
SPECIAL HOT GIRLS (2 CD) vf	24[illegible]
VIRTUAL sex with farrah	29[illegible]

ACCESSOIRES

3D PROPHET 2 GeFORCE 2 DDR 32 m	27[illegible]
3D PROPHET GeFORCE 256 32 mo DDR	21[illegible]
COUGAR VIDEO EDIT TNT2 32 m pci/agp	11[illegible]
MAXI GAMER COUGAR 32 mo TNT2 PCI	[illegible]
MAXI SOUND FORTISSIMO carte son PCI	[illegible]
MICROSOFT SIDEWINDER game pad 8b	[illegible]
MICROSOFT SIDEWINDER game pad PRO	[illegible]
RACING WHEEL VOLANT + PEDALIER*	[illegible]

CENTURY SOFT BP8 63018 CLERMONT-FD CEDEX

NOM
PRENOM
ADRESSE.
CP TEL.
VILLE.
TYPE DE MACHINE
❏ CHEQUE ❏ certifie être majeur pour CD charme
❏ CARTE BLEUE date d'expiration
No

TITRES PRIX

Frais de port ❏ NORMAL 25F
❏ COLISSIMO 32F garantie
❏ CONTRE-REMBOURSEMENT

❏ CD-ROM
❏ * Materiel 60F 48H

TOTAL A PAY[ER]

Signature

G4 135

Les pistons de l'enfer

F1 World Grand Prix | La simulation de F1 encore une fois à l'honneur !

Pour info ■ EDITEUR Eidos Interactive ■ DÉVELOPPEUR Lankhor ■ GENRE simulation de F1 ■ JOUEURS 1 à 12 ■ PUBLIC tout public ■ PRIX env. 350 F

Tout en chiffres
- 22 pilotes
- 16 circuits
- 11 écuries officielles

Version testée
- finale
- *crashes* bizarres avec cartes à base de GeForce 256

Adresse Internet
www.eidosinteractive.com/formulaone/

Q&R

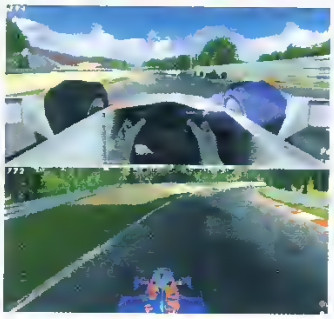
JEAN-LUC LANGLOIS
Directeur de Lankhor

Les simulations de F1 sont légion sur PC. Qu'est-ce qui démarque F1 WGP de la concurrence ?
F1 WGP offre le meilleur compromis : un mode Simulation développé (mais pas trop prise de tête) et un mode Arcade qui offre un plaisir de conduite immédiat. Le moteur 3D s'adapte à chaque configuration et tire le meilleur des cartes les plus récentes.

Les jeux de F1 et Lankhor : une grande histoire d'amour ?
F1 WGP succède à Official Formula 1 Racing (mai 99) et à F1 WGP (décembre 99) pour ce qui est des jeux récents. C'est vrai que Vroom, sorti fin 1991 sur ST, puis sur Amiga et PC a fait l'objet d'adaptations sur consoles (sous des titres et des éditeurs variés) jusqu'en 1995.

Quel est votre prochain projet ?
On ne peut pas en dire beaucoup pour l'instant mais on peut déjà annoncer que ce ne sera pas un jeu de voitures !

■ **DANS LE DÉCOR** Les débuts de course sont le théâtre de crashes spectaculaires. Attention à ne pas en être l'acteur principal ou gare aux bobos !



■ **PLAISIR PARTAGÉ** Pourrissez vos potes sur votre PC avec cet écran *splitté*.

La petite famille de la simulation automobile accueille un nouveau rejeton en son sein. F1 World Grand Prix a cependant la dure tâche de rivaliser avec F1 2000 testé le mois dernier. Accouchement sans douleur ou césarienne ? Docteur, c'est à vous !

Les plus âgés d'entre vous se souviennent certainement du fabuleux Vroom, qui anima avec fureur nos ébats ludiques sur Amiga et Atari il y a une dizaine d'années. Ce jeu était le fruit d'une petite équipe de passionnés de course automobile : Lankhor. Ils ont fait du chemin depuis et récidivent aujourd'hui avec cette simulation de F1 qui dispose de quelques atouts..., suffisants pour séduire les *aficionados* que nous sommes ?

Les développeurs ont su s'attirer les faveurs de la F.I.A. et ont donc récupéré la licence officielle du championnat mondial de F1. En conséquence, vous affronterez tous les pilotes de la saison 1999 dans leur véritable écurie. Un petit descriptif des forces en présence est accessible par le biais des menus pour les plus curieux.

Les modélisations des véhicules reprennent les logos et les couleurs exactes arborés par les F1 réelles.

Par ailleurs, les graphismes des voitures ont été soignés et bénéficient des effets d'animation de textures les plus récents. Tout s'affiche en Direct 3D 32 bits et le résultat est plus que satisfaisant ! Le tracé de chaque circuit a été reproduit avec une exactitude irréprochable et on replonge immédiatement dans l'action sur ses pistes favorites.

Essence interdit

L'impression de vitesse est phénoménale, quel que soit le plan de caméra choisi ! Ça va vite, ça va même très vite ! L'animation ne souffre d'aucune critique et c'est très fluide en 800 x 600 sur un PII-350 (un PIII est conseillé pour les résolutions supérieures).

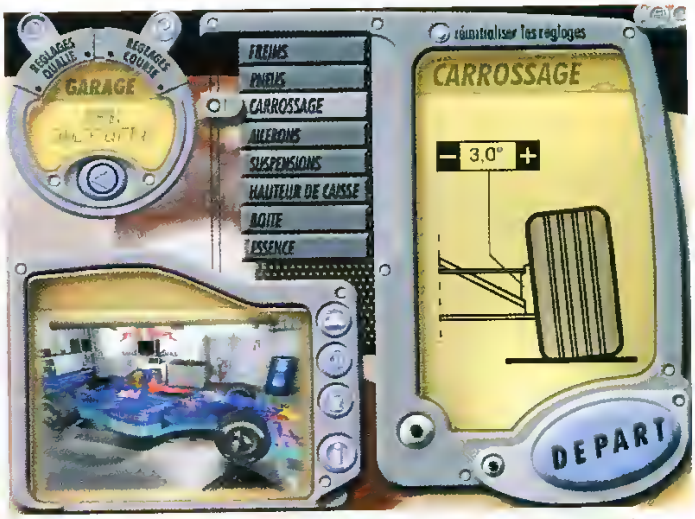
J'ai par contre été déçu par la médiocre qualité des effets sonores au regard de ce que laissait

■ **GROSSE ATTAQUE** Je soigne mon entrée de courbe pour ressortir plus fort que ces tréteaux poussifs qui bouchonnent devant. Poussez-vous les veaux, j'arrive !

Michael Schumacher

GROS PLAN sur l'un des meilleurs conducteurs du monde.

Ne le 3 janvier 1969 à Hürth-Hermulheim en Allemagne, Schumi fit ses débuts en compétition automobile dans le championnat national de karting en 1984. Pilote de talent dès son plus jeune âge, il remporte le championnat allemand de Formule 3 en 1990 et passe l'année suivante dans la catégorie reine chez Benetton-Ford. Il remportera deux fois le titre mondial avec cette écurie avant de signer chez Ferrari en 1996. Pilote n°1 de la Scuderia depuis quatre ans, il compte bien obtenir le sacre de nouveau avec la marque au cheval cabré.

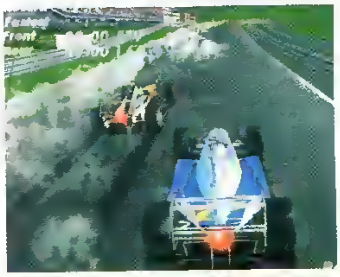


VA DONC CHEZ... Les réglages permettent d'affiner le comportement de la monoplace. En principe, elle n'en sera que plus facile à conduire, à moins que vous n'y connaissiez rien !

présager la somptueuse intro. On a plus le sentiment de piloter un mixer qu'une Formule 1, et ce, quels que soient la voiture choisie et le plan de vue sélectionné. La copie est à revoir. Il en est de même pour le comportement dynamique des bolides. Même en mode Simulation, les réactions d'adhérence sont moyennement crédibles et on ne ressent pas ce *feeling* de bête féroce à dompter qu'on pouvait avoir avec Monaco GP. Certes, les comportements de tenue de route des F1 ont évolué avec les années mais ces bolides développent quand même près de 800 CV pour moins de 600 kg. On devrait plus le sentir au pilotage. Tous les réglages possibles et inimaginables sont présents comme à l'accoutumée pour ce genre de simulation. L'interface de jeu est bien réalisée, même si on a tendance à être un peu perdu au début ; on s'habitue heureusement vite.

Le juste (grand) prix

Le mode Replay, quant à lui, est original et complet. Vous enregistrez des scénarios que vous visionnez ensuite à volonté et sous tous les angles, et vous pouvez même reprendre les commandes de la voiture pendant le *replay* !



BALLET AQUATIQUE Sous la pluie, les conditions de pilotage sont atroces !

Au niveau du Multijoueur, il est possible de jouer à deux sur écran *splitté* à partir du même PC, et jusqu'à douze joueurs *via* réseau local ou Internet. À l'instar de Vroom, F1 World Grand Prix est un compromis entre simulation pure et dure et jeu d'arcade fun. En ne fixant pas clairement son appartenance à un genre, je crains fort que ce jeu ne fasse cependant pas l'unanimité. ■

- Frédéric Pam

Le verdict — F1 World Grand Prix

COMPARATIF

MONACO GRAND PRIX
Le hit d'Ubi Soft reste encore l'un des meilleurs jeux consacrés au monde de la Formule 1

F1 2000
Un produit grand public, le premier à prendre en compte les paramètres de la saison 2000

RALLY MASTERS
Certes il ne s'agit plus cette fois de F1, mais c'est un jeu très plaisant et très bien réalisé

F1 WORLD GRAND PRIX
À mi-chemin entre l'arcade et la simulation, c'est un jeu bien réalisé mais qui ne trouvera peut-être pas son public

GRAPHISMES

La modélisation des voitures est réussie. Les tracés des pistes reproduisent à la perfection les circuits réels. Et tout ceci en 3Dfx !

0 1 2 3 **4**

AUDIO

Même avec un équipement audio de qualité, rien n'y fait. Les effets sonores méritaient plus d'attention : le point noir de la simulation

0 1 **2**

MULTIJOUEUR

Une bonne machine est requise pour jouer à deux sur écran *splitté*. Le concept mi-arcade mi-simulation se prête bien au jeu en réseau

0 1 2 3 **4**

POUR : C'est beau, c'est fluide, ça va vite : tous les ingrédients requis pour faire un bon jeu de course automobile. La marque des concepteurs de Vroom.

CONTRE : Les sensations de pilotage sont brimées par un comportement dynamique des monoplaces un peu flou. Médiocre qualité de l'environnement sonore.

NOTE GLOBALE

Un moteur 3D rapide sauve F1 WGP du naufrage. J'aurais préféré des comportements de véhicule plus réalistes

3

★ ★ ★ ★ ★

Spécifications

PROCESSEUR ET MÉMOIRE

MINIMUM	166 MHz & 32 Mo
RECOMMANDÉ	350 MHz & 128 Mo
RECOMMANDÉ	350 MHz & 64 Mo

POSSIBILITÉS GRAPHIQUES

Accélération logicielle	✗
Direct 3D	✓
3dfx	✗
OpenGL	✗

POSSIBILITÉS SONORES

EAX (SBLive !)	✗
Dolby Surround/Digital	✗

POSSIBILITÉS MULTIJOUEUR

NOMBRE MAXIMUM DE JOUEURS	
PC SEUL 2 - LAN 12 - INTERNET 12	
CD NÉCESSAIRE PAR JOUEUR	✓
CONNEXION MINIMUM	56 kbps

Fils de but

Euro 2000 | Participez au championnat d'Europe avec ce nouveau jeu de foot.

Pour info ■ ÉDITEUR Electronic Arts ■ DÉVELOPPEUR EA Sports ■ GENRE sport ■ JOUEURS 1 à 20 ■ PUBLIC pour tous ■ PRIX env. 370 F

Tout en chiffres
- 51 équipes
- 12 stades
- 10 championnats historiques

Version testée
- beta
- aucun *bug* constaté

Adresse Internet
www.easports2000.com

HIT Gen4 PC CD-Rom

L'Euro 2000 approchant, le spécialiste des simulations de football sur PC sort un nouveau produit baptisé tout simplement Euro 2000 pour faire vibrer nos chaumières au rythme du ballon rond. Fifa aurait-il du souci à se faire ?... Réponse immédiatement !

EA Sports, spécialiste des simulations de football avec l'excellent Fifa 2000, profite de l'Euro 2000, disputé au mois de juin, pour sortir un nouveau jeu de foot justement intitulé Euro 2000. Si Fifa était consacré à la Coupe du monde et aux principaux championnats de première division, avec plus de 300 équipes disponibles, Euro 2000 se contente de 51 équipes puisqu'il ne prend en compte que les équipes européennes susceptibles de disputer l'Euro. Et encore, c'est uniquement parce qu'Euro 2000 permet de disputer les éliminatoires, sinon, il ne resterait plus beaucoup d'équipes. Il est donc tentant de se demander si Euro 2000 n'est pas une version tronquée de son grand frère Fifa 2000. Sans aller jusque-là, disons plutôt qu'Electronic Arts profite de l'occasion pour rentabiliser un peu plus son savoir-faire en la matière.

Euro 2000 se place d'emblée au niveau de Fifa 2000. Normal, c'est EA Sports qui est l'auteur de ces deux jeux.

Coups de sifflet

Si Fifa 2000 est la référence incontournable des jeux de foot, Euro 2000 en reprend tous les points forts. Tout d'abord une intro d'enfer présente le jeu. Ensuite, nous avons droit à une interface très simple qui permet de paramétrer tout ce qui est nécessaire pour le bon déroulement des rencontres : durée des matchs, difficulté, météo, terrain, et même les tactiques que vous allez employer, sur les coups francs par exemple. Rien n'est donc laissé au hasard, et les matchs s'annoncent plutôt bien.

Plusieurs options sont disponibles en début de partie. Pour ceux qui ne sont pas encore habitués à ce type de jeu, un petit détour par la case mise en jambe est vivement conseillé. En effet, il s'agit d'un didacticiel d'une grande simplicité dans lequel les principales actions, individuelles et collectives, sont passées au crible. Après ce passage, plus aucun geste technique n'aura de secret pour vous et les choses sérieuses vont enfin pouvoir commencer. Vous pouvez disputer des matchs amicaux contre

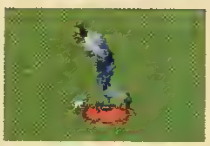
■ **COUP DE PIED ARRÊTÉ** Les coups francs permettent de mettre en œuvre les combinaisons travaillées à l'entraînement. J'espère que vous avez suivi.

■ **COMME À LA TÉLÉ** Grâce au système de magnéto, vous pouvez revoir les plus belles actions du match et même les sauvegarder.

Technique de pointe

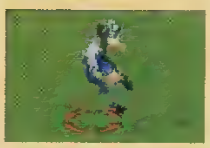
Les gestes techniques sont le propre des artistes du football. Grâce à Euro 2000, vous pouvez réaliser quotidiennement tous les gestes que vous n'avez jamais su faire.

Le coup du râteau



Pas forcément très spectaculaire, mais terriblement gênant pour l'adversaire, le râteau latéral met celui-ci dans le vent et vous permet de gagner un peu de temps pour distribuer correctement le jeu ou pour armer une lourde frappe en direction du but

Aïe Pepito



Le coup du sombrero est une merveille de technique, spectaculaire et efficace pour se débarrasser d'un défenseur. Il consiste à faire passer une balle qui arrive par-derrière, au-dessus de soi. L'idéal est d'enchaîner avec un tir au but mais c'est déjà moins facile.

La roulette russe

Ce geste, appelé roulette à 360°, consiste à faire pivoter la balle d'une jambe autour de l'autre, afin de désarçonner l'adversaire ignorant, qui tente désespérément de vous piquer le ballon. Très facile à effectuer et on ne peut plus amusant pour l'équipe adverse, c'est un incontournable

n'importe quelle équipe ou prendre part directement à l'Euro 2000, en partant des qualifications jusqu'à la finale à Rotterdam. Autre option disponible, le mode Défi qui permet à huit joueurs de disputer un tournoi rapide par élimination directe. Enfin, le mode But en or propose une méthode de jeu différente, puisqu'il s'agit de définir un nombre de buts maximum à marquer, compris entre un et dix, et de l'atteindre le premier.

Une footlitude de détails

Il est aussi possible d'accéder à des niveaux cachés, ou plutôt aux éditions précédentes des championnats d'Europe à partir du stade des demi-finales, mais uniquement après avoir remporté l'Euro 2000. Il existe dix championnats historiques qui se débloqueront au fur et à mesure de vos victoires en mode « Glorieux aînés ».

Les petites bêtes qui montent

Cette année, les petits clubs français ont frappé fort dans toutes les coupes, qu'elles soient nationales ou européennes. En effet, le charme des coupes réside justement dans la possibilité donnée aux petits clubs d'éliminer les favoris.

Y a plus de Calais !

En accédant à la finale de la Coupe de France qu'il a disputée le 7 mai dernier face au tenant du titre, Nantes, le club de Calais a réussi un exploit unique. Ce club d'amateurs, soutenu par la ferveur d'une région tout entière a su bousculer la hiérarchie à force de courage et de talent.

Les gueugnards

Le club de Gueugnon est issu de la deuxième division. Cela ne l'a nullement empêché de gagner la Coupe de la Ligue, en balayant le PSG 2 à 0. Cette victoire lui ouvre les portes de la Coupe de l'UEFA pour l'année prochaine. Espérerons qu'ils y feront bonne figure.

Sang et Or

Les Lensois, qui ont connu un parcours difficile cette année, se sont rattrapés en coupe d'Europe, puisqu'ils ont atteint le stade des demi-finales où personne ne les attendait. Toujours soutenu par un public extraordinaire, ils ne s'inclineront finalement que face à Arsenal.

HOULA ! L'ambiance dans le stade est phénoménale. Vous noterez la ola particulièrement fantaisiste. Quelle ambiance, non mais quelle ambiance !

Le générateur de texture qui sert à modifier l'apparence des joueurs laisse perplexe. Pourquoi ont-ils fait ça ?

Sinon, qu'en est-il des matchs eux-mêmes ? Eh bien il faut reconnaître qu'EA Sports maîtrise toujours aussi bien son sujet. La jouabilité est exemplaire, le graphisme de haut niveau, les stades sont vivants, et ça se bagarre dur pour le contrôle du ballon. Les mouvements des joueurs sont particulièrement bien reproduits et c'est un véritable plaisir d'enchaîner les actions. Tout ceci devient possible très rapidement car le contrôle des joueurs reste simple, même s'il demande de mémoriser les différentes touches du *gamepad*. D'autre part, les commentaires de Thierry Gilardi et de Laurent Paganelli, les mêmes que dans Fifa 2000, suivent l'action de près.

Certes, il manquera toujours les derniers ragots du moment, mais notons que d'énormes progrès ont

OPINION

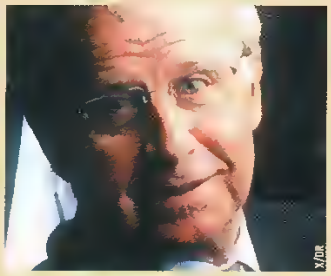
BERTRAND

Euro 2000 est sans conteste une excellente simulation de football.
La qualité de la réalisation est au niveau de Fifa 2000 qui fait référence dans ce domaine.
Pas étonnant si l'on sait qu'EA Sports est l'auteur de ces deux jeux. La question qui se pose est donc de savoir si l'Euro mérite un jeu à lui tout seul...

Entraînez-vous qu'ils disaient...

L'équipe de France, ainsi que ses entraîneurs successifs, ont connu des fortunes diverses lors de leurs différentes participations aux phases finales de l'Euro. Voici un petit récapitulatif de ces participations. Petit plongeon dans l'histoire du football...

Victoire



C'est lors de l'Euro 84 que l'équipe de France a remporté son premier titre international. C'est dire s'il a fallu attendre longtemps. Cette victoire est le fruit de la rencontre entre une génération de surdoués (la bande à Platini), et un entraîneur de talent, Michel Hidalgo, qui stoppa sa carrière suite à ce titre.

Déception

En 1992, Michel Platini est aux commandes de l'équipe de France. Après une phase qualificative époustouflante, c'est la déception. Les Français sont complètement dépassés et ridiculisés par les Danois, au terme d'un match sans âme perdu 2 à 1. Platini abandonnera là sa carrière d'entraîneur

Espoir

A la veille de l'Euro 2000, Roger Lemerre peut compter sur un groupe solide constitué de champions du monde. Tous les espoirs sont donc permis, d'autant plus que l'équipe de France ne perd plus depuis longtemps et qu'elle recommence à marquer des buts. C'est le moment d'être fiérots !

été réalisés dans ce domaine, pour le plus grand bénéfice des joueurs. L'ensemble est donc une réussite, car c'est à de véritables matchs qu'il nous est donné de prendre part : la joie des joueurs lorsqu'un but est marqué, les interventions de l'arbitre, non, décidément, c'est très fort. D'autant plus que les caméras qui suivent le déroulement des matchs sont entièrement paramétrables, afin que chacun puisse trouver l'angle de vue idéal, que la vidéo propose un magnéto qui permet de repasser à l'infini ses actions préférées et de les sauvegarder pour épater la galerie.

■ **OLÉ** Lorsque les joueurs marquent, ils deviennent complètement tous et sont capables de prouesses sportives insoupçonnables.

Buuuuuut !!!!!

De plus, dans le menu Vidéo, la fonction caméra mobile est à votre disposition pour revoir toutes les actions à partir d'un autre angle de vue. Par contre, dans les nouveautés, le générateur de texture qui permet de modifier les visages des joueurs n'est pas à proprement parler une réussite. Certains joueurs sont plus défigurés qu'autre chose. Mais comme cela n'a aucune incidence sur le jeu lui-même, ce n'est pas très grave. L'aspect Multijoueur n'est pas oublié et vous proposera des soirées de folie entre amis. Euro 2000 est donc un excellent jeu de foot, pour ceux qui n'ont pas encore Fifa 2000. ■

- Bertrand Pomart

■ **WE ARE THE CHAMPIONS** C'est fou ce qu'ils sont démonstratifs les petits gars.

Le verdict — Euro 2000

COMPARATIF

■ **FIFA 2000**
La référence du genre, une somptueuse simulation qui dispose d'une base de données impressionnante.

■ **EURO 2000**
Réalisé lui aussi par EA Sports, il est au niveau de Fifa 2000, mais comme il est centré sur l'Euro, sa base de données est moins importante.

■ **FIFA 99**
C'était déjà pas mal du tout, mais c'est aujourd'hui dépassé évidemment.

■ **MICROSOFT FOOT 2000**
Un bon jeu qui n'offre cependant pas le même niveau de qualité que Fifa et Euro 2000.

GRAPHISMES
■ Excellent niveau, que ce soient les joueurs, les stades, tout est bon. Seul bémol en ce qui concerne la modification du visage des joueurs.
0 1 2 3 4 **5**

AUDIO
■ L'ambiance y est, et les commentaires frisent la perfection. Du très bon travail.
0 1 2 3 4 5 **6**

MULTIJOUEUR
■ Impeccable. Des modes de jeu intéressants, du fun, de la simplicité, tout est fait pour que tout le monde s'amuse !
0 1 2 3 **4**

POUR : Le jeu est un régal, et il devrait convaincre même ceux que le foot ne passionne pas particulièrement. Bonne prise en main et excellente réalisation.

CONTRE : Le nouveau générateur de texture qui permet de modifier le visage des joueurs ne semble pas très probant.

NOTE GLOBALE

Euro 2000 est sans conteste un excellent jeu de foot, mais son intérêt peut sembler limité par rapport à Fifa 2000

5

★ ★ ★ ★ ★

Spécifications

PROCESSEUR ET MÉMOIRE
■ MINIMUM P133 MHz & 32 Mo
■ RECOMMANDÉ P200 MHz & 64 Mo
■ RECOMMANDÉ P350 MHz & 64 Mo

POSSIBILITÉS GRAPHIQUES
■ Accélération logicielle ✔
■ Direct 3D ✔
■ 3dfx ✔
■ OpenGL ✔

POSSIBILITÉS SONORES
■ EAX (SBLive!) ✔
■ Dolby Surround/Digital ✔

POSSIBILITÉS MULTIJOUEUR
■ NOMBRE MAXIMUM DE JOUEURS
PC SEUL 8 - LAN 8 PC = 2 à 20 - INTERNET 2
■ CD NECESSAIRE PAR JOUEUR ✔
■ CONNEXION MINIMUM 28,8 kbps

France.sports.com

© TEMPSFORT - REGUIN FRANCK

Directs

Analyses

Résultats

Equipes

Statistiques

Interviews

Vivez TOUS les matches du Championnat d'Europe des Nations en direct et en continu sur Internet

10 juin : Belgique - Suède (20:45)
11 juin : Turquie - Italie (14:30)
11 juin : France - Danemark (18:00)
12 juin : Portugal - Angleterre (20:45)
13 juin : Espagne - Norvège (18:00)
14 juin : Italie - Belgique (20:45)
15 juin : Suède - Turquie (20:45)
16 juin : Rép. Tchèque - France (18:00)
17 juin : Angleterre - Allemagne (20:45)
18 juin : Espagne - Slovaquie (18:00)
19 juin : Italie - Suède (20:45)
20 juin : Allemagne - Portugal (21:45)
21 juin : Danemark - Rép. Tchèque (20:45)
21 juin : France - Pays-Bas (20:45)...

www.france.sports.com - Tous les sports en direct

Mars la rouge

Martian Gothic | Chassez le zombie extraterrestre avec trois détectives du futur.

Pour info ■ EDITEUR Take-Two Interactive ■ DÉVELOPPEUR Creative Reality ■ GENRE aventure/*survival horror* ■ JOUEUR(S) 1 ■ PUBLIC 15 ans et + ■ PRIX env. 350 F

Le mélange horreur et aventure semble avoir le vent en poupe, puisque, après Devil Inside et avant Hellboy, voici Martian Gothic, qui nous entraîne dans les sables de la planète rouge à la poursuite d'horribles zombies. Tremblez, pauvres mortels, vous allez... euh... mourir !

Tout en chiffres
- 58 zombies
- 3 héros
- 1/2 année lumière de la Terre

Version testée
- finale française
- aucun *bug* constaté

Adresse Internet
www.take2games.com

Imaginez. Imaginez que vous vous trouvez sur une planète lointaine, que votre vaisseau s'est écrasé et que vous êtes seul, séparé de vos deux compagnons de voyage par des kilomètres de couloirs métalliques... remplis de cadavres ! Un cauchemar ? Ne parlez pas trop vite, le vrai cauchemar commence à votre réveil : en fait, les cadavres sont des zombies assoiffés de sang ! Voilà le beau voyage que vous propose Martian Gothic, dernier-né des enfants illégitimes de Alone in the Dark, après Resident Evil et autre Devil Inside. Nous sommes en 2018, Mars est en cours de colonisation par nous autres, ambitieux Terriens, et la base Vita 1, pleine de 58 techniciens industrieux et passionnés, est en pleine activité.

Et puis un beau (?) jour, silence radio, la base cesse toutes ses communications avec la Terre.

■ **SUÇON MORTEL** Les zombies femelles sont très affectueuses mais parfois un peu collantes - surtout si on n'a pas une réserve de sang à portée de main...

Derrière chaque porte vous attendent des zombies... assoiffés de sang bien sûr !

Une équipe de trois enquêteurs (deux hommes et une femme) est envoyée sur place pour essayer de faire la lumière sur cet inquiétant mystère. Et là, nos Sherlock Holmes intersidéraux, au lieu de trouver une base rutilante et en pleine activité, se retrouvent enfermés dans une sorte d'immense mausolée technologique, rempli des cadavres glacés de tous les colons de Vita 1. Cadavres qui en outre ont la sale manie de se relever pour tenter de les vider de leur sang.

Sur ces bases horrifiques, les auteurs auraient pu nous tricoter un clone de Resident Evil, *shoot* de zombies bien sanguinolent. Ils ont préféré se tourner du côté de l'aventure, avec énigmes à résoudre, ordinateurs centraux à pirater, salles à visiter, et surtout un mystère horrifique à élucider : que s'est-il passé sur Vita 1 ?

Mars attaque !

En ce qui concerne les lieux à visiter pour glaner tous les indices et objets nécessaires à la progression, les scénaristes n'ont pas été radins. La base martienne est immense et recèle des pièces aussi nombreuses que diverses et originales (bibliothèque, salle de gym, arboretum, etc.). Heureusement, la présence de trois héros n'est pas un simple gadget de scénaristes fatigués. Isolés par le *crash* de leur vaisseau au début du jeu, il vont devoir mener l'aventure

■ **ESCARGOT FLINGUEUR** La lenteur du moteur 3D vous condamne souvent à mort !

■ **EAU DE JAVEL** Vous devrez parfois enquêter dans des endroits douteux.

+ DE 180 MAGASINS

Difintel - Micro

N°1 DU JEU VIDÉO/MULTIMÉDIA EN EUROPE

de -30% à -70% sur l'achat de jeux d'occasion

Achète ! Vends ! Echange ! et viens tester les toutes dernières NOUVEAUTÉS dans notre Espace Club

Découvrez Le Net avec le pack Modem Wanadoo

et Difintel vous offre un chèque cadeau de 50F

A l'intérieur -150f remboursé par wanadoo

NOUVEAU ! Découvrez LE PACK 3210 LARA

TOMB RAIDER LA REVELATION FINALE

INCLUS DANS CE PACK Une coque personnalisée Un kit de connexion GRATUIT** Net Up

TÉLÉPHONE GSM NOKIA

Pour 100 Frs d'achat, sur les produits MAGIC

PROPHÉTIE

...OFFERTE !!!! par Difintel-Micro et Wizard of the Coast

UNE CARTE TERRAIN ARENA

Offre à ton père un kit Mobicarte

Spécial "Fête des Pères"

... Et Difintel vous offre 1 JEU VIDÉO!*

mct mobi carte

Renseigne-toi dans ta boutique Difintel.

N°1 du Jeu Vidéo/Multimédia en Europe

FRANCE

01 Belley	04 79 81 00 34
01 Bourg en Bresse	04 74 23 13 54
01 Ferney Voltaire	04 50 40 43 43
01 Hauteville	04 74 40 04 28
02 Chauny	03 23 38 00 10
02 Laon	03 23 79 08 84
02 Soissons	03 23 59 18 18
02 Villers-Cotterêts	03 23 76 21 72
06 Menton	04 93 28 26 55
12 Rodez	05 65 67 06 15
13 Arles	06 07 06 08 30
13 Fos sur Mer	04 42 05 98 84
13 Salons-de-Provence	04 90 56 62 30
14 Bayeux	02 31 51 00 99
14 Honfleur	02 31 89 75 00
14 Lisieux	02 31 63 07 77
14 Vire	02 31 67 87 67
15 Aurillac	04 71 43 56 58
17 La Rochelle	05 46 51 86 86
17 Royan	05 46 22 15 08
17 Saintes	05 46 93 51 75
19 Brive	05 55 24 47 67
21 Dijon	03 80 70 15 78
24 Bergerac	05 53 73 30 28
24 Perigueux	05 53 53 55 54
25 Montbeliard	03 81 94 17 06
26 Romans	04 75 72 78 34
26 Valence	04 75 78 09 68
27 Le Neubourg	02 32 07 00 35
27 Louviers	02 32 40 78 67
28 Dreux	02 37 50 02 12
29 Quimper	02 98 53 52 40
30 Ales	04 66 52 44 66
31 Fenouillet	05 61 70 31 05
31 Muret	05 34 46 07 70
31 Rouges sur Garonne	05 61 72 06 64
31 Saint-Gaudens	05 62 00 31 10
31 Toulouse	05 61 21 22 02
32 Auch	05 62 61 28 20
33 Arcachon	05 56 83 56 23
33 Bordeaux	05 56 79 05 52
33 Langon	05 56 63 00 33
33 Libourne	05 57 25 98 85
34 Agde	04 67 21 32 71
34 Beziers	04 67 49 01 65
34 Sete	04 67 46 16 18
35 Fougeres	02 99 94 21 00
37 Tours	02 47 75 50 01
38 Grenoble G Place	04 76 09 26 68
38 Grenoble C Berriat	04 76 43 27 93
38 Bourgoin	04 74 43 29 53
38 Voiron	04 76 67 46 95
39 Dole	03 84 72 82 67
39 Lons Le Saunier	03 84 24 41 53
40 Dax	05 58 56 25 03
40 Mont-de Marsan	05 58 45 06 08
41 Vendôme	02 54 67 00 90
42 St-Etienne	04 77 49 00 65
43 Vals Pres-Le-Puy	08 71 04 26 91
44 Nantes (Orvault)	02 40 50 53 00
45 Orléans	02 38 62 76 76
47 Agen	05 53 77 28 08
47 Villeneuve sur Lot	05 53 36 15 84
50 Cherbourg	02 33 44 00 86
51 Chalons en Champ	03 26 68 49 49
51 Maurmelon-Le-Grand	03 26 86 49 49
54 Nancy	03 83 30 45 67
54 Longwy	03 82 23 25 15
55 Verdun	03 29 85 75 08
56 Lanmuine	02 97 60 01 57
57 Forbach	03 87 84 67 16
57 Thionville	03 82 53 08 02
57 Metz	03 87 74 65 70
59 Roubaix	03 20 66 96 93
59 Tourcoing	03 20 27 00 44
59 Hazebrouck	03 28 50 10 16
60 Beauvais	03 44 48 53 60
60 Chantilly	03 44 57 69 75
60 Clermont	03 44 50 41 00
60 Crépy en Valois	03 44 59 28 18
61 Alencon	02 33 26 11 00
61 Argentan	02 33 67 29 00
61 L'Aigle	02 33 34 27 00
62 Boulogne-sur Mer	03 21 84 03 02
62 Calais	03 21 19 07 00
62 Lens	03 21 78 75 40
64 Bayonne	05 59 25 78 08
64 Biarritz	05 59 24 39 07
65 Lourdes	05 62 42 30 68
66 Perpignan	04 68 35 03 46
67 Haguenau	03 88 63 88 36
69 Lyon (Rema)	04 72 75 60 64
69 Villefranche/Saone	04 74 07 11 50
71 Dijeon	03 85 53 75 73
71 Macon	03 85 38 05 52
71 Montceau-Les-Mines	03 85 57 29 49
71 Le Creusot	03 85 55 08 02
72 La Fleche	02 43 54 93 75
72 Le Mans	02 43 82 68 14
74 Annecy	04 50 52 88 02
75 Paris 17ème	01 47 64 15 96
76 Elbeuf	02 35 77 83 60
76 Fecamp	02 35 10 11 60
76 Rouen	02 35 73 68 50
77 Melun	01 64 38 40 00
77 Chelles	01 64 21 55 44
77 Fontainebleau	01 60 71 91 14
77 Lagny	01 64 12 34 61
77 Nemeurs	01 60 55 77 28 08
78 Elancourt	01 30 13 87 30
78 Maisons Laffitte	01 39 62 44 34
78 Montigny le Bretonneux	01 39 44 06 76
78 Poissy	01 30 06 06 88
78 Plaisir	01 30 07 52 81
78 Versailles	01 39 24 13 00
79 Parthenay	05 49 64 10 27
81 Albi	05 63 49 02 99
81 Castres	05 63 35 19 85
81 Rabel	05 61 27 66 65
82 Montauban	05 63 92 13 13
83 Toulon	04 94 91 17 91
84 Avignon	04 90 86 41 66
84 Carpentras	04 90 60 10 11
84 Orange	04 90 34 47 13
85 Challans	02 51 49 77 92
86 Poitiers	05 49 41 77 45
88 Epinal	03 29 82 08 97
89 Auxerre	03 86 72 95 60
92 Neuilly-sur Seine	01 47 45 17 87
93 Livry Gargan	01 43 30 24 25
93 Montreuil	01 48 87 06 54
93 Montreuil 2	01 41 58 11 11
93 Tremblay-en-France	01 49 63 18 93
94 Ma son Alfort	01 48 93 35 14
94 Cachan	01 47 40 09 15
94 Bussy-st Léger	01 60 31 08
95 Sarcelles	01 39 82 47 16
97 Cayenne	08 54 28 25 28
97 Fort de France	05 96 70 79 67
04 Noumea	00 687 26 43 34

SUISSE

• 3 magasins.

ESPAGNE

• 10 magasins

BELGIQUE

• 2 magasins Mons 065 84 00 33
• Saint Ghislain 00 32 65 36 92

OUVERTURES PROCHAINES

FRANCE/DOM-TOM

• Colmar • Issy-les-Moulineaux • Louv
Narbonne • Carcassonne • Bolsoy • Marma
Cambrai • Point a Pitre • Passac • Boulogn
Sens • Pamiers • Savigny sur Orge • St La
2 • Moteraux • Istres • Beauvais •

PORTUGAL

• Lisbonne 1 et 2

Une base ultra-moderne et aseptisée transformée en mausolée sanglant : l'avenir s'annonce *trash* !

de façon indépendante, tout juste reliés par leurs radios et un système de félétubes (ne pas confondre avec les Teletubbies...) qui leur permet de s'échanger des objets indispensables.

Un scénar d'enfer

Et pas question pour le joueur de choisir son personnage préféré et de faire tout le jeu avec. Certaines actions ne pourront être effectuées, certains objets trouvés, que par un et un seul des trois personnages. Il faudra donc passer continuellement de l'un à l'autre, opération heureusement facilitée par une interface classique mais efficace. Bref, il y a là tous les ingrédients d'un jeu d'aventure passionnant, horrifique, palpitant... un hit *Gen4*, quoi ! Tous les ingrédients sauf un : un moteur graphique valable. Certes, les décors en 2D sont très beaux, parmi les meilleurs qu'on ait vus récemment – même si de nos jours il est agaçant d'avoir autant d'objets sur lesquels il est impossible d'agir !

Ce qui ne va pas du tout, ce sont les personnages en 3D. Raides, laids, composés de polygones mal empilés qu'on voit saillir à chaque mouvement, ils sont d'une lenteur affligeante, ce qui est insupportable dans les combats – très nombreux, en dépit du côté aventure du *soft*. Par pure charité chrétienne, je ne parlerai même pas de la gestion des caméras, affligeante, qui cache neuf fois sur dix les angles les plus intéressants. Qu'un jeu pareil, doté d'un scénario qui renverrait les auteurs de Devil Inside à la maternelle, soit gâché par l'incompétence des *designers*, c'est à la limite du supportable ! ■

- Rémy Goavec

Martians go home !

Mars est au goût du jour en ce moment. C'est d'ailleurs le sujet du dernier film de Brian de Palma, sorti depuis le 12 mai dernier. En route vers les dunes de poussière rouge !

En 1995, on devait se baigner dans la Seine. En 2020, on marchera sur Mars ! Du moins, selon Chirac, heu . pardon, de Palma, qui anticipe la colonisation de la planète rouge dans son dernier film. Pas de zombies cependant comme dans Martian Gothic, mais du paranormal en orbite stationnaire ! Effectivement, le film raconte l'épopée d'une équipe de cosmonautes chargés de comprendre ce qui est arrivé aux premiers arrivés, disparus tragiquement. En recyclant X-Files et l'étrange visage que l'on aperçoit à la surface de Mars, de Palma signe un *thriller* spatial efficace mais boursouflé par un message spirituel maladroit. Idéal pour compléter l'expérience du jeu en mangeant du pop corn !

■ **Ô DÉSESPOIR**
Voilà comment terminent les pigistes sous-payés de *Gen4*...

Le verdict — Martian Gothic

COMPARATIF

■ **TNE NOMAD SOUL**
Le *nec plus ultra* de l'aventure-action avec David Bowie en *guest star*

■ **MESSIAH**
Un savant mélange de combats et de résolution d'enigmes dans la peau d'un petit angelot capable de passer d'un corps à l'autre.

■ **DEVIL INSIDE**
Du *shoot* oui, mais pas seulement ! Un bon jeu d'action saupoudré d'aventure et plutôt concluant. Si ce n'étaient ces sacrés *bugs* !

■ **MARTIAN GOTNIC**
Un jeu d'aventure action honnête plombé par une sale réalisation

GRAPHISMES
■ Des pantins en 3D mal animés au milieu de décors 2D superbes une caméra mal gérée... On est passé près des deux étoiles
0 1 2 **3**

AUDIO
■ Jolies voix (en VO sous titrée) des sons qui ajoutent à l'ambiance horrifique, seules les musiques sont un peu basiques
0 1 2 3 **4**

MULTIJOUEUR
■ C'est toujours pareil : les jeux d'aventure, ça se joue seul, ou avec votre petite amie : elles sont fortiches dans le genre !
-

POUR : Un scénario passionnant, de très beaux décors et trois personnages aux parcours très bien gérés. Passionnant

CONTRE : Des mouvements de caméra lamentables et des graphismes surannés qui donnent la nostalgie de Alone in the Dark (sorti en 1994)

NOTE GLOBALE
Voir une mauvaise réalisation graphique gâcher ce qui aurait pu être un grand jeu d'aventure est vraiment insupportable
3
★ ★ ★ ★ ★

Spécifications

PROCESSEUR ET MÉMOIRE
■ MINIMUM : PII MHz & 32 Mo
■ RECOMMANDÉ (3dfx) : P500 MHz & 64 Mo
■ RECOMMANDÉ (GeForce) : PIII MHz & 64 Mo

POSSIBILITÉS GRAPHIQUES
■ Accélération logicielle ✔
■ Direct 3D ✔
■ 3dfx ✔
■ OpenGL ✔

POSSIBILITÉS SONORES
■ EAX (SBLive!) ✔
■ Dolby Surround/Digital ✔

POSSIBILITÉS MULTIJOUEUR
■ NOMBRE MAXIMUM DE JOUEURS
PC SEUL ✘ - LAN ✘ - INTERNET ✘
■ CD NÉCESSAIRE PAR JOUEUR ✘
■ CONNEXION MINIMUM ✘

INTERNET

HAUTE VITESSE

1 Modem Oli'Net V90

+ 20 h d'Internet 100% gratuites

4 formules Internet au choix :
accès + communications (téléphoniques)

3 h / mois pour 19 F
8 h / mois pour 49 F
20 h / mois pour 99 F
40 h / mois pour 189 F

249 F TTC

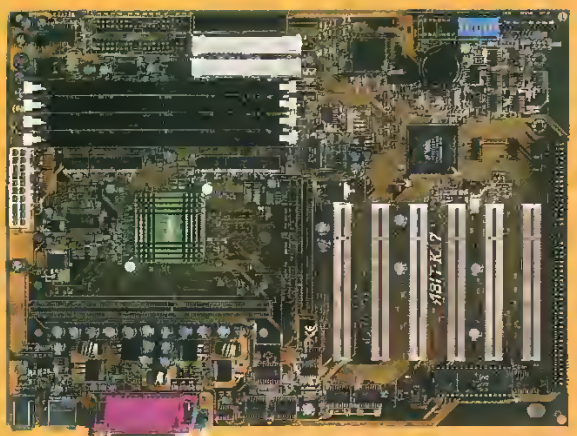
MODEM
OLI'NET 56000-V90
MODEM - FAX
MINITEL - INTERNET

OLITEC

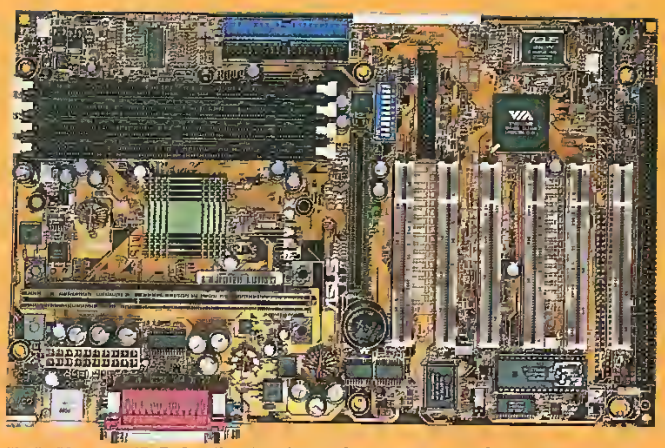
Disponible partout en France et sur www.infonie.com

* Offre soumise à 3 mois d'abonnement aux formules Infonie Top.
Coût de la minute supplémentaire : 0,25 F TTC.
** 20 heures d'Internet 100% gratuites (accès + communications téléphoniques) à utiliser dans le premier mois de votre abonnement Top, pour toute souscription avant le 31/12/2000.

INFONIE
A chacun son Internet



VARIÉTÉ Malgré les nombreux *chipsets* qui sont disponibles sur le marché, les BIOS restent tous similaires.



PERFORMANCES En fonction du *chipset* présent sur la carte mère, vous obtiendrez des résultats vraiment différents.

Le BIOS

Pour le commun des mortels, le BIOS reste peu connu et pourtant, ce petit programme mystérieux est à la base du bon fonctionnement de votre machine. En apprenant à le régler, vous pourrez tirer parti au mieux de votre PC.

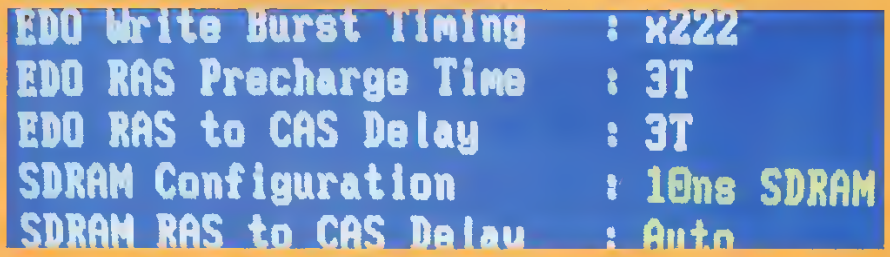
Le BIOS, pour Basic Input Output System, est présent sur toutes les machines. Il s'agit d'un morceau de programme ancré dans une puce de la carte mère, qui sert à établir le lien entre la partie matérielle et la partie logicielle de l'ordinateur. Concrètement, c'est grâce à lui que Windows ou tout autre système d'exploitation obtient les informations requises à propos de votre PC, afin de faire fonctionner tous les éléments ensemble. L'écran du BIOS est la première chose qui s'affiche sur votre PC lors du démarrage. Vous pouvez y retrouver quelques informations comme la fréquence du processeur et un décompte de la mémoire vive. Dans certains cas, cet écran est caché par le logo du constructeur de l'ordinateur.

Bien que peu de gens le sachent, il est possible de changer de nombreux paramètres dans son BIOS ; de bons réglages permettent d'obtenir un petit gain de puissance en exploitant au mieux son matériel. Pour entrer dans le BIOS, il suffit de presser une touche lors de l'affichage pendant le démarrage de la machine. La plupart du temps, la touche « Suppr » (ou « Del ») permet d'y accéder mais selon les marques, vous serez peut-être amené à appuyer sur « F1, F2, F10 » ou bien « Echap ». Attention à ne pas faire d'erreur lors de la manipulation de chacun de ces paramètres car cela pourrait entraîner de nombreux dysfonctionnements.

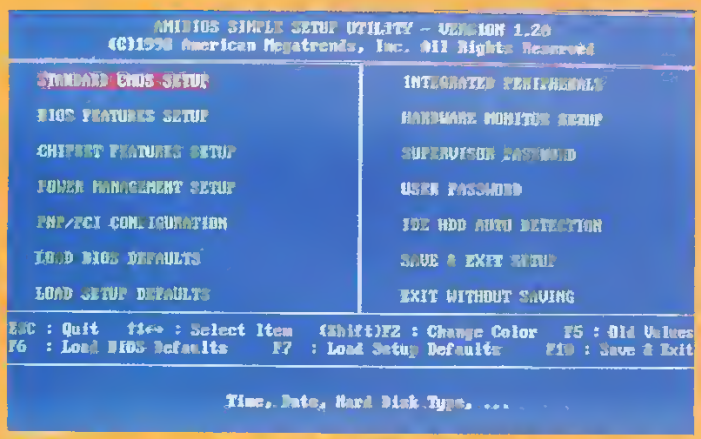
Allez-y par étapes et vérifiez que l'ordinateur fonctionne toujours correctement après chaque changement.

La marche à suivre

Les exemples qui illustrent ce dossier proviennent d'un BIOS Award, très répandu sur le marché. La majorité des réglages se retrouvent dans tous les BIOS. Les paramètres sont très nombreux.



OPTIMISATION ET PRÉCAUTIONS Les réglages de *timing* mémoire sont compliqués mais très importants, raison de plus pour les manipuler avec la plus grande attention.



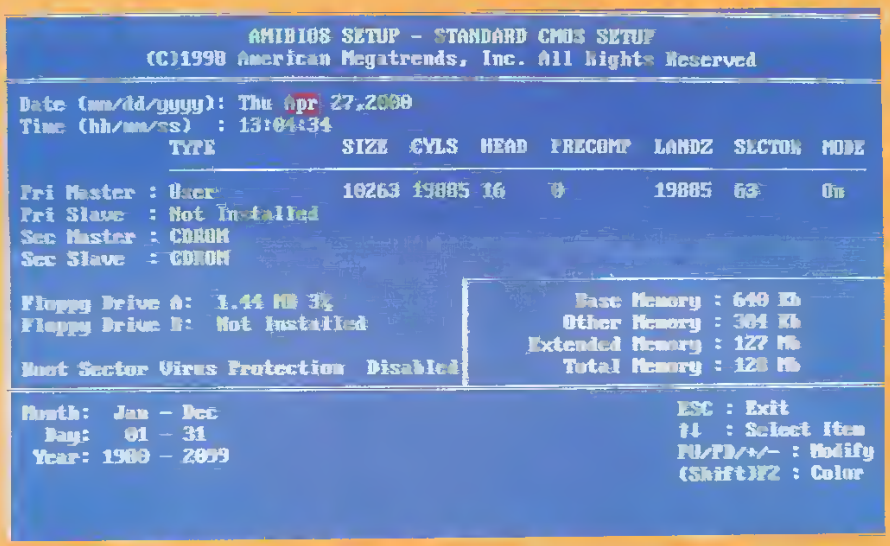
PRENONS UN EXEMPLE Voici la page d'accueil d'un BIOS standard. Ces pages se retrouvent dans la majorité des autres versions.

Pour ne pas avoir de problème, il suffit de mettre le choix par défaut. Si vous souhaitez gagner un peu de vitesse, vous pouvez essayer des paramètres plus performants. Commencez par noter les paramètres d'origine ; allez-y par étapes et vérifiez que l'ordinateur fonctionne toujours correctement après chaque changement.

Mettre à jour le BIOS

Comme pour les *drivers*, il est possible de mettre un BIOS à jour. Parfois, cette mise à jour corrige des *bugs*, des incompatibilités matérielles et apporte de nouvelles fonctionnalités. Pour pouvoir mettre

à jour le BIOS de votre carte mère, vous devez connaître le modèle exact puis télécharger le BIOS adapté sur le site Internet du constructeur. Formatez ensuite une disquette en cochant l'option « Copier les fichiers système ». Ajoutez sur cette disquette le BIOS et l'utilitaire de mise à jour. *Rebootez* après avoir lu les instructions de flashage pour procéder à la mise à jour. ATTENTION ! Mettre à jour le BIOS d'une machine est une opération sensible, si jamais vous commettez une mauvaise manipulation, la carte mère peut être complètement fichue. Il faut donc bien respecter les consignes.



■ **LAISSEZ FAIRE** Sélectionnez AUTO pour les quatre périphériques IDE, à moins que vous ne connaissiez exactement vos produits. Si c'est le cas, vous économiserez de précieuses secondes au démarrage.

Les paramètres à surveiller

Dans le panneau « Standards CMOS settings », il est possible de régler les périphériques de stockage IDE tels que le disque dur ou le lecteur CD-ROM. Il y a quatre lignes distinctes allant de « Primary-master à Secondary-slave ». L'optimisation la plus simple, et souvent la plus efficace, est de tout mettre en position « Auto ». Des problèmes de formatage de disque ou de perte d'informations peuvent provenir d'un paramétrage non adéquat. Tous les BIOS modernes configurent les périphériques IDE correctement.

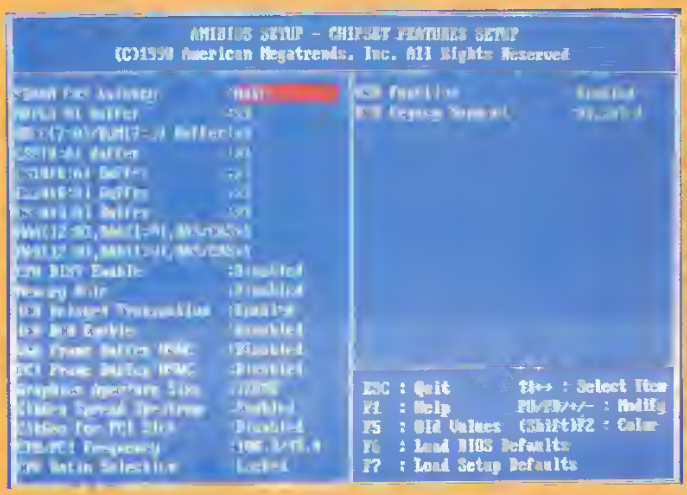
Le panneau « Chipset Features Setup », quant à lui, comporte la majorité des paramètres influents sur les performances du PC. C'est notamment le cas des nombreux réglages qui concernent la mémoire. D'une manière générale, les valeurs les plus petites sont les plus performantes (par exemple, CAS 2 est plus intéressant que CAS 3) mais si la mémoire n'est pas certifiée pour une telle vitesse, elle risque de faire planter l'ordinateur. Il faut donc essayer jusqu'à trouver la combinaison adéquate. Les paramètres « L1 cache, L2 cache et System BIOS cacheable » doivent être sur « Enabled » pour obtenir les meilleures performances. Si jamais le cache L1 ou le cache L2 du processeur n'était pas « Enabled », vous devriez alors gagner plus de 30 % de performances simplement en le réactivant !

Le paramètre « AGP Aperture Size » existe dans tous les BIOS de machines équipées d'un *slot* AGP. Cette valeur (de 4 à 256 Mo selon les BIOS) spécifie la quantité de mémoire vive utilisable comme mémoire vidéo si cette dernière venait à manquer. Il n'y a pas vraiment de paramétrage optimal car celui-ci dépend beaucoup des composants du PC. Ne descendez en aucun cas en dessous de 64. Vous pouvez essayer de monter à 2S6 pour gagner quelques images par seconde dans les jeux gourmands, mais cela peut générer quelques *bugs* et plantages.

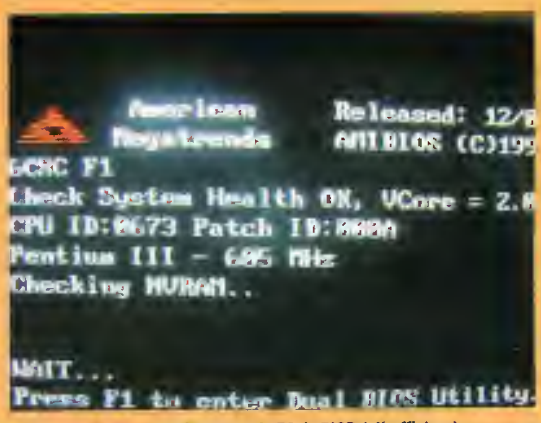
Attention, mettre à jour le BIOS d'une machine est une opération sensible.

Enfin, si vous utilisez un périphérique récent sur le port parallèle (imprimante, scanner ou lecteur Zip), il est recommandé de régler ce port en mode ECP. Pour ce faire, rendez-vous dans le panneau « Integrated Peripherals », au niveau du port parallèle, et vous aurez le plus souvent le choix entre standard (SPP), EPP ou ECP. De même, certains ports série sont réglables. Dans ce cas, choisissez la valeur la plus élevée. ■

- Thomas Olivaux



■ **CENTRE NEVRALGIQUE** La page Chipset Features Setup regroupe la majorité des options importantes. Ce sont elles qui influent le plus sur les performances globale du système.



■ **VERIFICATION** Au démarrage du PC, le BIOS doit afficher la fréquence du CPU et la quantité de mémoire.

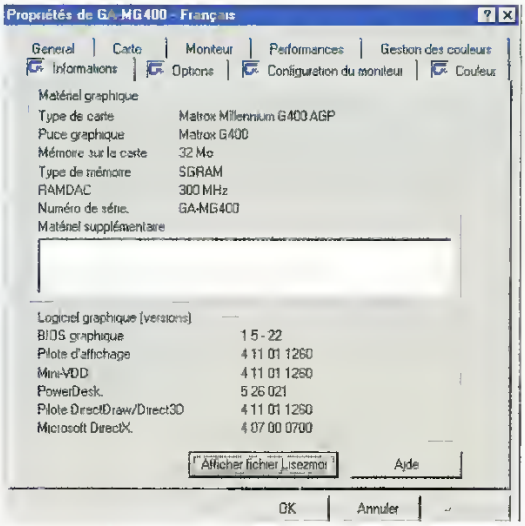
Le pilote graphique

Pour jouer aux gros jeux 3D, pas le choix, il faut de la puissance. Avant de vous lancer dans l'achat d'une nouvelle carte graphique plus récente, faites le point et vérifiez que votre matériel actuel est bien optimisé.

Un joueur averti n'a qu'une devise : les jeux doivent être beaux et rapides. Pour y parvenir, il faut posséder un matériel à la hauteur, un bon processeur, de la mémoire vive en quantité et une carte graphique puissante. Cette dernière est d'ailleurs l'élément le plus important pour pouvoir jouer décemment aux jeux actuels. Hélas, à moins d'être parent avec Crésus, il n'est pas possible d'avoir un ordinateur qui soit toujours au top car le rythme de sortie des nouveaux composants est trop soutenu. Cela dit, êtes-vous certain de réellement tirer le maximum de votre PC actuel ? Il n'est pas rare de croiser des machines dans lesquelles la carte graphique est mal configurée. De plus, les pilotes de cartes graphiques actuels offrent de nombreuses options importantes pour les performances. Procédez aux bons réglages et vous redécouvrirez peut-être votre ordinateur. Une fois de plus, prenez note de votre configuration actuelle dans le but de pouvoir rétablir le fonctionnement normal de votre PC en cas de mauvaise manipulation.

Les pilotes

Pour tout composant informatique, il est recommandé d'utiliser le pilote le plus récent, et ceci s'applique également aux cartes d'écran. Un pilote mis à jour corrige des *bugs*, apporte de nouvelles fonctionnalités et exploite un peu mieux le matériel. C'est par exemple le cas du dernier pilote nVidia qui résout quelques incompatibilités entre cartes GeForce 256 et processeurs Athlon. Pour connaître votre version de *driver*, vous pouvez au choix vous rendre dans le panneau « Affichage » ou « Propriétés système » du panneau de configuration pour visualiser les informations concernant la carte graphique. À défaut de version, vous trouverez toujours une date qui permet d'identifier le pilote.



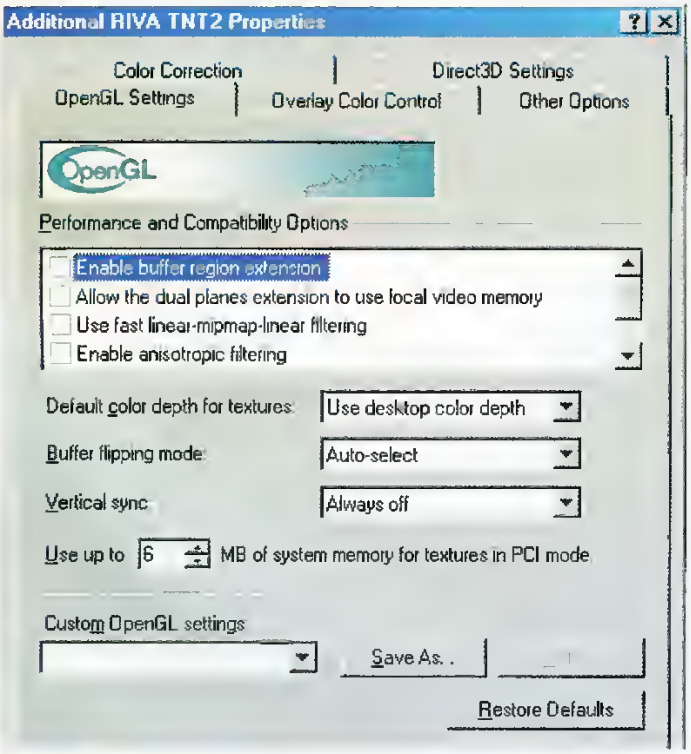
■ **RESTRICTION** Le pilote de la carte Matrox n'offre pas beaucoup de possibilités en standard.

Pour tout composant informatique, il est recommandé d'utiliser le pilote le plus récent.

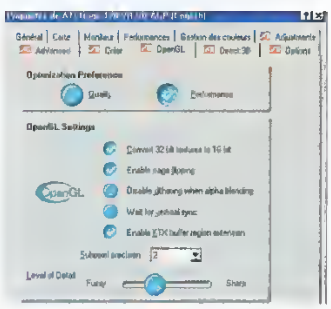
Pour information, les derniers pilotes de référence nVidia (Riva 128, TnT, TnT 2, GeForce 256) pour Windows 98 sont les 3.68 datés du 12/01/2000. Pour les cartes ATI à base de Rage 128 et de Rage 128 Pro, ce sont les 4.12.6269 du 30/03/2000 et pour les cartes basées sur Voodoo 3 de STB 3dfx, il faut opter pour le 1.04. du 27/01/2000. Ces *drivers* sont respectivement en téléchargement sur www.nvidia.com, www.ati.com et www.3dfx.com. Pour les propriétaires de cartes à base de GeForce 256, suivez bien l'actualité car de nouveaux pilotes vont sortir sous peu, permettant d'activer la compression de texture. À vous les *maps* géantes sous Quake III !

AGP

Autre point très important, il faut vérifier que le port AGP soit correctement installé sous Windows.

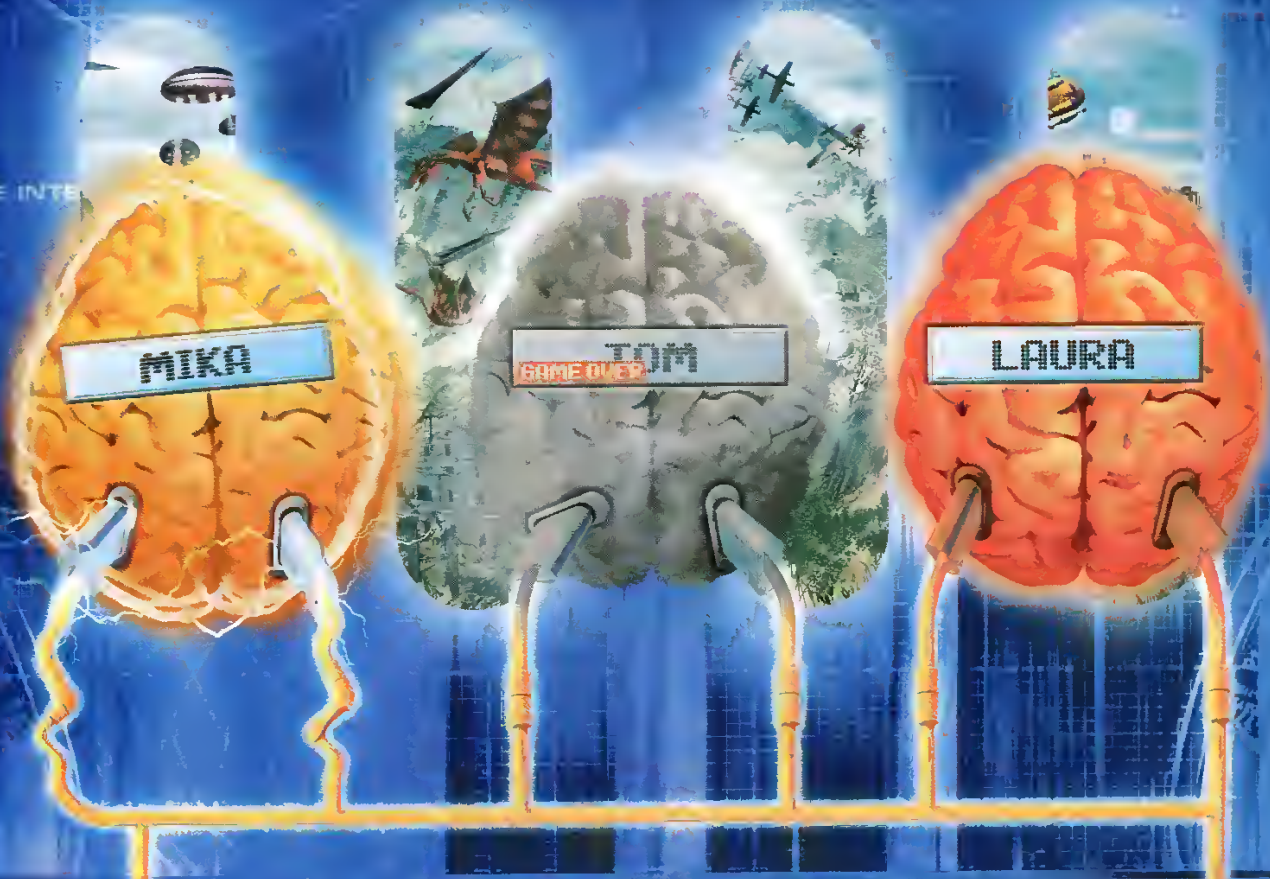


■ **CONFIGUREZ AVEC PRÉCISION** Le *tweak* inclus dans le pilote de la carte nVIDIA permet de paramétrer assez finement DirectX et OpenGL.



■ **MINIMALISTE** ATI propose un minimum d'options dans son pilote.

www.goa.com



GOA

les joueurs font la loi

les hits : Half Life/Team Fortress & Counter-Strike, Quake 3 Arena, Tournament, Rogue Spear, Age of Empires 2...
défis, tournois, chats...
tests, previews, tips, soluces, démos...

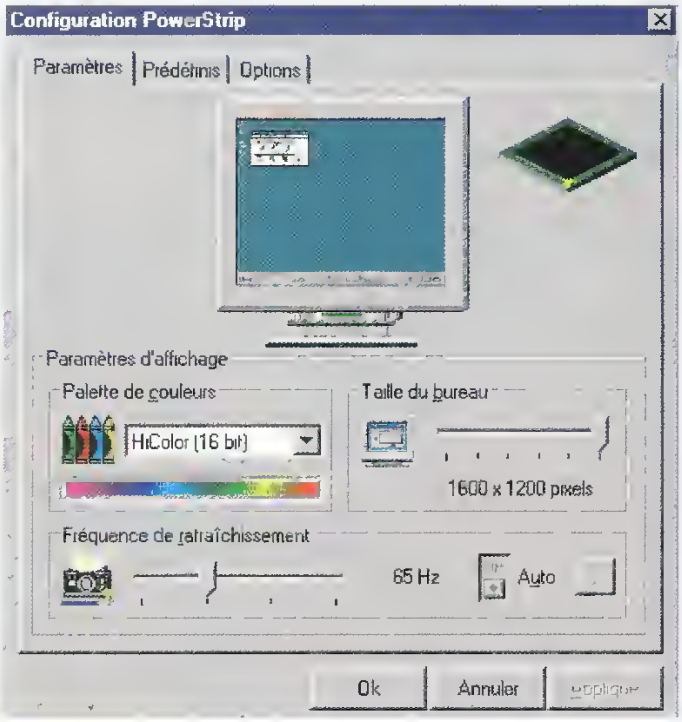
le service de jeux en réseau français et gratuit*.

Un *tweak* est un petit programme qui permet de régler des paramètres avancés qui ne se trouvent pas dans le pilote en standard.

Si le pilote AGP n'est pas présent, la carte graphique perdra jusqu'à 40 % de sa puissance dans les jeux les plus exigeants. Windows 98 reconnaît en standard le port AGP de toute carte mère basée sur un *chipset* Intel jusqu'au BX (c'est-à-dire la majorité des cartes mères Pentium), mais si vous utilisez une carte mère Pentium à base de *chipset* Via, d'Intel i820 ou bien un PC avec un processeur Athlon, le pilote AGP ne sera alors pas installé automatiquement. Pour y remédier, il suffit de télécharger sur le site du constructeur de la carte mère les pilotes les plus récents ; ceux-ci se trouvent également sur le CD-ROM d'utilitaires livré avec la carte.

Qu'est-ce qu'un tweak ?

Un *tweak* est un petit programme qui permet de régler des paramètres avancés qui ne se trouvent pas dans le pilote en standard. Ces options permettent de gagner quelque peu en performance (plus d'images par seconde) aux dépens de la qualité ou parfois de la stabilité. Il faut essayer jusqu'à trouver le bon compromis. Hormis nVidia qui a inclus un véritable *tweak* dans son pilote (Affichage-Paramètres-Avancé-GeForce 256-Additional Properties), il faudra charger un programme adéquat sur Internet pour les autres cartes. Pour simplifier les choses, chargez sur www.entechtaiwan.com le programme PowerStrip, un *tweak* de carte graphique très complet qui fonctionne avec la majorité des produits du marché.



DEPASSER CES LIMITES Avec PowerStrip, vous pourrez aller au-delà des spécificités du matériel. Vitesse du processeur graphique et mémoire sont paramétrables.

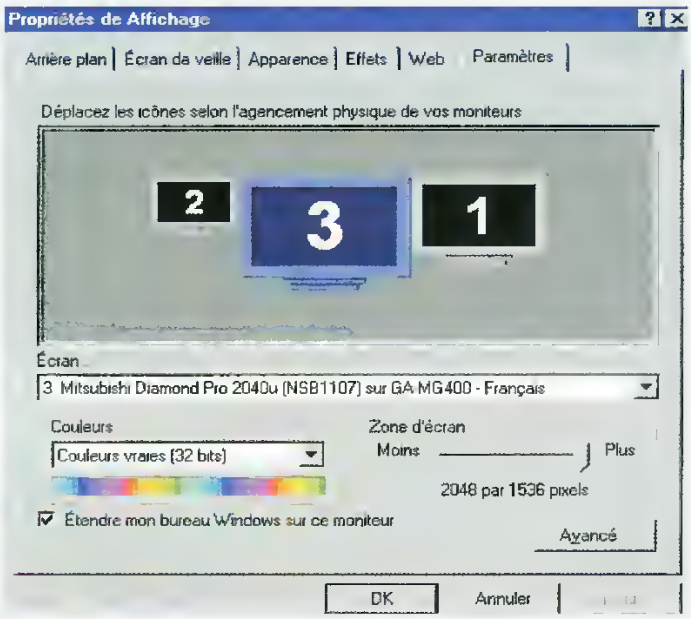
Que faut-il « tweaker » ?

Un *tweak* performant comme PowerStrip active ou désactive toutes les fonctionnalités de la carte graphique. Vous pouvez aisément dépasser les spécifications de la carte ou bien du moniteur en augmentant la fréquence de rafraîchissement ou même en « overclockant » ; dans ce cas, veillez à bien noter les valeurs de départ et procéder par étapes de 1 MHz jusqu'à trouver le seuil d'instabilité. Si votre pilote vous le permet, désactivez la synchronisation verticale qui fait perdre de 5 à 10 % de vitesse pour un gain visuel quasi nul.

Les autres réglages DirectX et OpenGL sont plus subtils et n'apportent pas de véritables changements. Vous pouvez tout de même les essayer car ils peuvent corriger des problèmes d'affichage.

Comme à l'accoutumée, il n'existe pas de remède miracle pour augmenter ces performances graphiques et si c'était le cas, les constructeurs n'hésiteraient pas à l'intégrer dans leur pilote. Malgré tout, essayer de nouveaux réglages peut apporter quelques précieux pourcentages supplémentaires. Il ne faut pas oublier de bien régler les jeux un par un également pour bénéficier d'un confort suffisant. Par exemple, pensez bien à régler un jeu en mode 16 bits si celui-ci n'est pas fluide en 32 bits. N'utilisez pas non plus de trop grosses résolutions, et amusez-vous bien... ■

- Thomas Olivaux



FOLIE DES GRANDEURS 2 048 x 1536, 32 bits : difficile d'aller plus loin ! Mais ceci est peu exploitable en ce qui concerne vos activités ludiques.

Liste des magasins

● **PARIS/ST LAZARE**
6 rue d'Amsterdam
75009 PARIS
Tel 01 53 320 320

PARIS/JUSSIEU Consoles
46 rue des Fossés Saint Bernard
75005 PARIS
Tel 01 43 29 59 59

● **JUSSIEU/PC/MAC**
17 rue des Ecoles
75005 PARIS
Tel 01 46 33 68 68

● **PARIS/ST MICHEL**
56 boulevard St Michel
75006 PARIS
Tel 01 43 25 85 55

● **PARIS/VICTOR HUGO**
137 avenue Victor Hugo
75116 Paris
Tel 01 44 05 00 55

● **VAUGIRARD(15)**
365 rue de Vaugirard
75015 Paris
Tel 01 53 688 688

CHELLES (77)
Centre Commercial Chelles 2
Nationale 34 77508 Chelles
Tel 01 64 26 70 10

→ **ORGEVAL (78)**
C. Ccial Art de Vivre Niv 1
Tel 01 39 08 11 60

VERSAILLES (78)
16 rue de la Paroisse
78000 Versailles
Tel 01 39 50 51 51

● **VELIZY (78)**
37 avenue de l'Europe
78140 VELIZY VILLACOUBLAY
Tel 01 30 700 500

CORBEIL (91)
C. Commercial VILLABE A6
91813 VILLABE
Tel 01 60 86 28 28

→ ● **ANTONY(92)**
25 av de la Division Leclerc N20
92160 Antony
Tel 01 46 665 666

BOULOGNE (92)
60 av du General Leclerc N 10
92100 BOULOGNE
Tel 01 41 31 08 08

LA DEFENSE (92)
C Ccial Les Quatres Temps
Rue des Arcades Est Niv 2
Tel 01 47 73 00 13

● **AULNAY (93)**
C. Ccial Parinor Niv 1
93606 Aulnay sous Bois
Tel 01 48 67 39 39

PANTIN (93)
63 avenue Jean Lolive N 3
93500 PANTIN
Tel 01 48 441 321

→ ● **ST DENIS(93)**
C. Ccial St Denis Basilique
6 passage des Arbaletriers
93200 ST DENIS
Tel 01 42 43 01 01

DRANCY (93)
C. Ccial DRANCY AVENIR
220 rue de Stalingrad N 186
93700 DRANCY
Tel 01 43 11 37 36

CHENNEVIERES (94)
C. Ccial PINCE VENT N 4
94490 ORMESSON
Tél 01 45 939 939

→ **CRETEIL (94)**
5 rue du General Leclerc
94000 Creteil
(Entrée rue piétonne, Créteil Village)
Tel 01 49 81 93 93

→ ● **KREMLIN BICETRE (94)**
30 bis av de Fontainebleau Nat 7
94270 Kremlin Bicetre (Porte d'Italie)
Tél 01 43 901 901

● **FONTENAY SOUS BOIS (94)**
C. Ccial Val de Fontenay
94120 Fontenay sous Bois
Tél 01 48 76 6000

CERGY PONTOISE (95)
C. Ccial Cergy 3 Fontaines
95000 Cergy
Tel 01 34 24 98 98

● **SANNOIS (95)**
C. Ccial Continent
95110 SANNOIS
Tel 01 30 25 04 03

● **MARSEILLE (13)**
C. Ccial Grand Littoral
13464 MARSEILLE
Tel 04 91 09 80 20

HEROUVILLE ST CLAIR (14)
C. Ccial St-Clair
14200 HEROUVILLE St-Claire
Tel 02 31 951 952

TOULOUSE (31)
14 rue Temponières
31000 Toulouse
Tel 05 61 216 216

REIMS (51)
44 rue de Talleyrand
51100 REIMS
Tel 03 26 91 04 04

@● **LILLE (59)**
52 Rue Esquermoise
59000 LILLE
Tel 03 20 519 559

FLERS (59)
C. Ccial Carrefour Douai-Flers
RN 43
59128 FLERS en Escrebieux
Tel 03 27 98 05 05

COMPIEGNE (60)
37 39 cours Guynemer
60200 COMPIEGNE
Tel 03 44 20 52 52

LYON (69) NOUVEAU !
5 rue Victor Hugo
69002 LYON
OUVERTURE EN JUIN 2000 !

● **LE MANS (72)**
44 48 av du General De Gaule
72000 LE MANS
Tel 02 43 23 4004

● **ALBERTVILLE (73)**
C Ccial GEANT CASINO
Z.A. du Chiriac
73200 ALBERTVILLE
Tel 04 79 31 20 30

LE HAVRE (76)
C. Ccial AUCHAN GRAND CAP
Mont Gaillard
76620 LE HAVRE
Tel 02 32 85 08 08

AMIENS console (80)
19 rue des Jacobins
80000 Amiens
Tel 03 22 97 88 88

@● **AMIENS PC (80)**
1, rue Lamarck
80000 Amiens
Tel 03 22 80 06 06

POITIERS (86)
12 rue Gaston Hulin
86000 Poitiers
Tel 05 49 50 58 58

→ ouvert le dimanche ● jeux en réseau sur PC

AVEC DES CADEAUX COMME CA...

1er Prix : UN SCOOTER ZIP 50cm³

PIAGGIO

2ème Prix : UNE PLANCHE DE SURF "SHORTBOARD"

QUIKSILVER
Q-STIX
Surfboards

et

300.000 Frs

en

Bons d'Achat* !

C'EST PLUS UN CONCOURS**...
C'EST UN HOLD-UP

Du 1er au 30 Juin 2000, venez retirer votre Bulletin de Participation dans tous les Magasins SCORE GAMES MULTIMEDIA

*Voir conditions en magasin

** RÈGLEMENT DISPONIBLE DANS TOUS LES MAGASINS ... VISUELS NON CONTRACTUELS - CONCEPTION GRAPHIQUE ...

La puissance a un prix

GeForce 2 GTS | Beaucoup trop chère !

INFOS

Nom : GeForce 2 GTS
Constructeur : nVidia
Caractéristiques techniques : puce graphique, gestion du TnL, jusqu'à 64 Mo de mémoire DDR, bus AGP 4x.
Prix : env 3 000 F pour la version 32 Mo

La course à la puissance fait encore des ravages au niveau des cartes 3D. Avec la GeForce 2 on atteint un niveau de performances encore jamais vu, mais à quel prix !

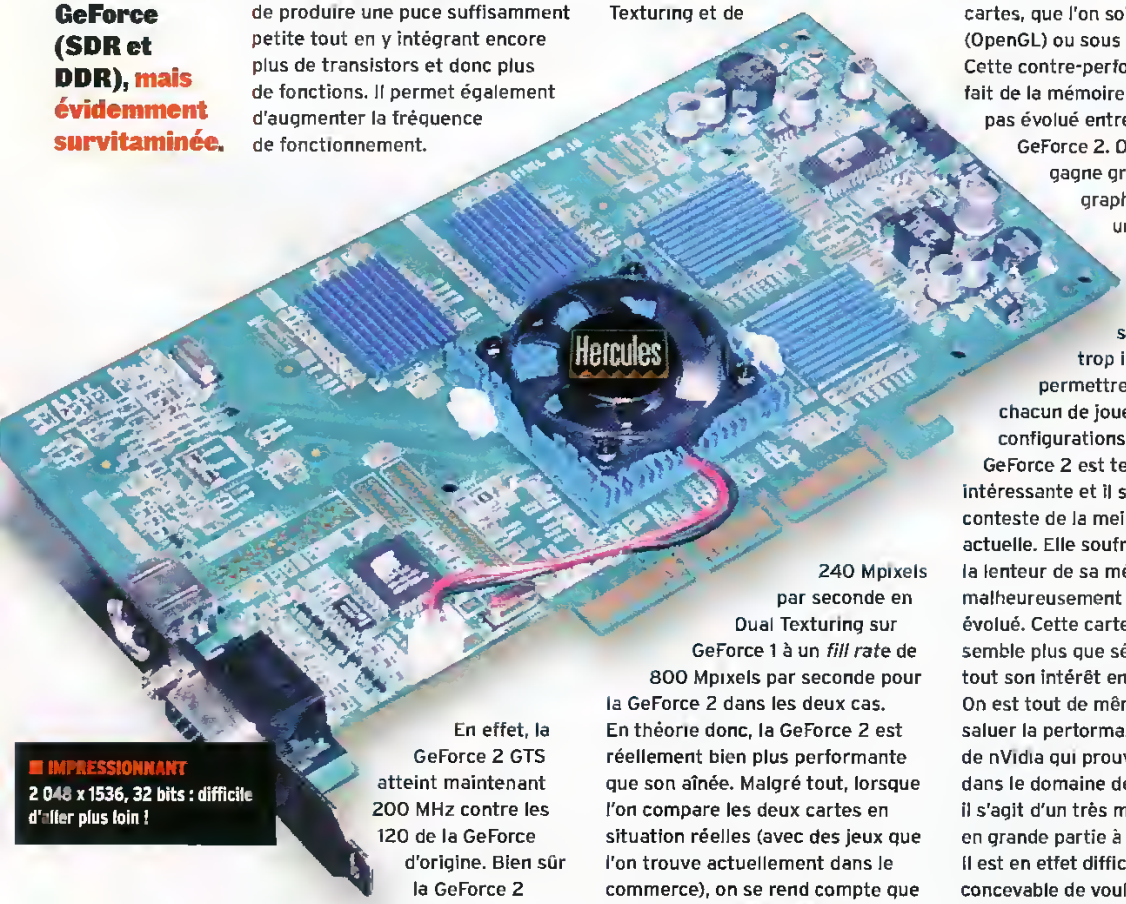
Six mois après la GeForce de nVidia, c'est au tour de la GeForce 2 GTS (Geiga Texel Shader). Comme son nom l'indique, cette carte n'a rien d'une révolution et n'est qu'une simple évolution des deux premières GeForce (SDR et DDR), mais évidemment survitaminée.

Le premier changement se situe au niveau de la taille de gravure. Cette nouvelle puce est cette fois-ci gravée en 0,18 micron contre les 0,22 de sa grande sœur. Ce changement de taille permet de produire une puce suffisamment petite tout en y intégrant encore plus de transistors et donc plus de fonctions. Il permet également d'augmenter la fréquence de fonctionnement.

Cette carte n'est qu'une simple évolution des deux premières GeForce (SDR et DDR), mais évidemment survitaminée.

BIENTÔT DISPONIBLE
Hercules devrait proposer rapidement leurs cartes à base de GeForce 2 GTS

En effet, la GeForce 2 GTS atteint maintenant 200 MHz contre les 120 de la GeForce d'origine. Bien sûr la GeForce 2 reprend également les fonctions de Transform and Lightning qui sont à l'origine de la renommée de son aînée. En outre, les capacités de traitement des pixels de la GeForce 2 sont à la hausse par rapport à la GeForce 1 et cela indépendamment de la fréquence. Ainsi on est passé d'un *fill rate* de 480 Mpixels par seconde en Mono Texturing et de 240 Mpixels par seconde en Dual Texturing sur GeForce 1 à un *fill rate* de 800 Mpixels par seconde pour la GeForce 2 dans les deux cas. En théorie donc, la GeForce 2 est réellement bien plus performante que son aînée. Malgré tout, lorsque l'on compare les deux cartes en situation réelles (avec des jeux que l'on trouve actuellement dans le commerce), on se rend compte que la réalité reste bien loin de la théorie. Ainsi là où le gain aurait dû être en théorie de plus de 60 %, il ne dépasse pas les 20 % et ce uniquement en hautes résolutions.



IMPRESSIONNANT
2 048 x 1536, 32 bits : difficile d'aller plus loin !

Pire encore, avec une résolution telle que le 640 x 480, aucune différence n'est réellement visible entre les deux générations de cartes, que l'on soit sous Quake III (OpenGL) ou sous un jeu Direct3D. Cette contre-performance vient en fait de la mémoire qui n'a quasiment pas évolué entre la GeForce 1 et la GeForce 2. Ou coup, ce que l'on gagne grâce au processeur graphique se ressent uniquement en très haute résolution. Mais ce gain s'avère encore trop insuffisant pour permettre à tout un chacun de jouer dans de telles configurations. Bref, la GeForce 2 est techniquement très intéressante et il s'agit sans conteste de la meilleure carte 3D actuelle. Elle souffre malgré tout de la lenteur de sa mémoire qui n'a malheureusement que très peu évolué. Cette carte qui sur le papier semble plus que séduisante, perd tout son intérêt en situation réelle. On est tout de même obligé de saluer la performance de nVidia qui prouve ici son avance dans le domaine de la 3D. Pourtant il s'agit d'un très mauvais achat en grande partie à cause de son prix. Il est en effet difficilement concevable de vouloir dépenser près de 3 000 francs pour une carte qui apporte si peu en situation réelle ! ■

- Christophe Carrère

Note ★★★

TEST DRIVE 6

LE MÉCHANT JEU DE VOITURES

Plus de 500 000 exemplaires vendus aux USA !

"Test Drive 6 comblera votre désir de vitesse et de fun"
PS Extrême (Gold Award) 95%

"Un titre de très haut niveau"
Console News 94%

PC

Game Boy

PSX

OUVREZ BIEN LES YEUX ET CRAMPONNEZ-VOUS AU VOLANT, VOUS ÊTES SUR LE POINT D'AVOIR VOTRE PLUS EXTRÊME EXPÉRIENCE DE CONDUITE.

A bord de voitures de rêve, vous êtes lancé à fond dans les rues des plus grandes villes.
Lâchez-vous, tout est permis mais évitez les inconscients qui voudraient partager la route avec vous.
Prévenez les piétons, vous n'êtes pas prêt d'approcher votre pied de la pédale de frein !

Plus de 20 circuits (ville ou piste) - 40 voitures - 4 modes de jeu (dont le mode poursuite) - des décors destructibles et des sauts pur arcade pour des sensations maximales.

CADEAUX - EXCLUS
SOLUCES - DEMOS
Hotline : 08 36 68 36 82
Technique : 01 44 65 25 89
@ http://www.cryo.fr
3615 CRYO

cryo INTERACTIVE

© 1999/2000 copyright Cryo Interactive Entertainment. Design par Pitbull Syndicates. Tous droits réservés.

www.cryo-interactive.com

Microsoft enfin abordable !

SideWinder Plug & play | Déconcertant de simplicité.

INFOS

Nom : SideWinder
Constructeur : Microsoft
Caractéristiques techniques : *joypad* USB, Plug and Play
Prix : env. 150 F

Microsoft est maintenant un constructeur reconnu dans le monde des périphériques de jeu. Pourtant, il n'était pas présent sur le créneau des *joypads* « entrée de gamme ». Ceci est maintenant chose faite avec le SideWinder Plug and Play. Celui-ci est doté d'un *look* à la iMac, avec un simple plastique transparent mais sans les couleurs acidulées. La prise en main de l'ensemble est excellente, le contact est agréable et le positionnement des doigts naturel. Par contre, le *pad* multidirectionnel vous demandera un certain temps d'adaptation. En effet, il est positionné avec un angle variant de 10 à 20 degrés par rapport aux *pads* classiques, ce qui rend difficile son maniement au premier abord. Ceci dit, après une ou deux heures, vous vous serez parfaitement adapté au style de ce *pad*. Vous pourrez alors profiter pleinement de sa précision, que ce soit dans un jeu de plates-formes ou un jeu de voiture. Ajoutez à cela une conception de qualité robuste et surtout une facilité d'installation déconcertante. Branchez-le au port USB... et jouez ! Proposé à un prix avoisinant les 150 francs, le SideWinder Plug and Play présente un excellent rapport qualité-prix, apportant le savoir-faire de Microsoft et à un prix plus que raisonnable. ■

- Yazid Amer

Note ★★★★★

■ RÉVOLUTION ? Enfin un périphérique Microsoft abordable, et pourtant efficace.

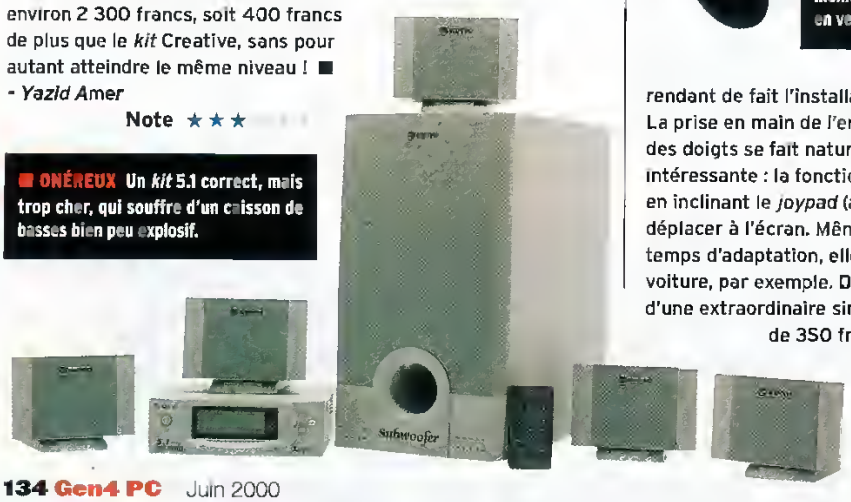
5.1 Home Theater System

Ce 5.1 Home Theater System se compose de cinq satellites de puissance égale, soit 5 watts RMS par enceinte. Le tout est accompagné d'un caisson de basses de 40 watts RMS et d'un décodeur AC3 externe. Le rendu sonore est correct, que ce soit au niveau des aigus, des médiums ou des basses. Bien que ces dernières manquent parfois de profondeur et de tonus. Le décodeur AC3 est bon, il possède en plus une entrée numérique coaxiale et une optique. Ce kit aurait pu être meilleur si son caisson de basses avait été plus performant et les connectiques moins fragiles. Ces dernières ont en effet la fâcheuse tendance à faire grésiller les enceintes au moindre contact ou choc avec le caisson. Dernier défaut, son prix, environ 2 300 francs, soit 400 francs de plus que le *kit* Creative, sans pour autant atteindre le même niveau ! ■

- Yazid Amer

Note ★★★

■ ONÉREUX Un *kit* 5.1 correct, mais trop cher, qui souffre d'un caisson de basses bien peu explosif.



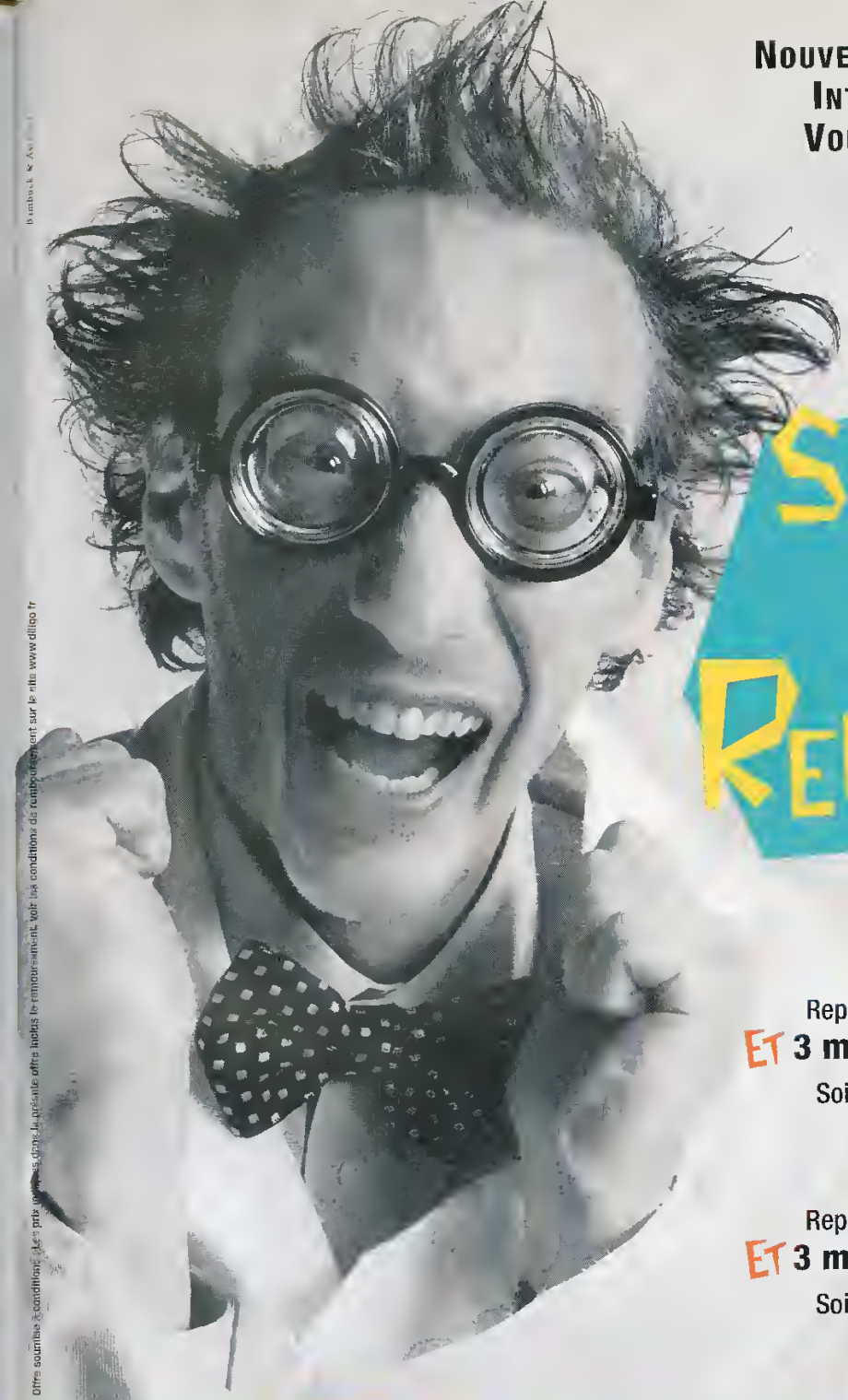
Saïtek P2000 TILT

■ EXCELLENT ? Tout simplement l'un des meilleurs *joypads* en vente actuellement.

Le P2000 de Saïtek est un véritable concentré de technologie ludique. Se rapprochant dans la forme d'un *pad* PlayStation, il possède 8 boutons, un *pad* multidirectionnel, un mini-*joystick*, et enfin une molette des gaz. La connexion se fait *via* un port USB, rendant de fait l'installation et la configuration des plus aisées. La prise en main de l'ensemble est agréable, et le positionnement des doigts se fait naturellement. Autre caractéristique intéressante : la fonction Tilt. Cette dernière permet simplement, en inclinant le *joypad* (avant, arrière, gauche, droite), de se déplacer à l'écran. Même si cette fonction demande un certain temps d'adaptation, elle se trouve être très fun dans les jeux de voiture, par exemple. Dernier point, le logiciel de configuration est d'une extraordinaire simplicité d'utilisation. Proposé aux environs de 350 francs, le Saïtek P2000 est une excellente alternative aux *pads* Microsoft, Guillemot et autres Logitech. ■

- Yazid Amer

Note ★★★★★



NOUVEAUX FORFAITS "DECLIC"
INTERNET TOUT COMPRIS
VOUS ALLEZ HALLUCINER !

SATISFAIT ET REMBOURSÉ !

FORFAIT
DECLIC 20

Report des minutes non consommées
ET **3 mois remboursés par chèque**
Soit **20h** pour **45F**/mois.

FORFAIT
DECLIC 40

Report des minutes non consommées
ET **3 mois remboursés par chèque**
Soit **40h** pour **95F**/mois.

Offre soumise à conditions, dans la limite des prix unitaires, dans la présente offre inclus le remboursement. Voir les conditions de remboursement sur le site www.diligo.fr

IL EST DINGO CE PROFESSEUR DILIGO.

www.diligo.fr ■ **0820 348 348**

Si vous êtes parmi les 10 000 premiers abonnés aux forfaits "DECLIC ", vous allez bénéficier d'une offre exceptionnelle sur le marché de l'Internet : l'accès Internet + communications téléphoniques avec le report des minutes non consommées le mois suivant. Et en plus, au bout du 6 mois on vous rembourse 3 mois par chèque. Le tout sans engagement, tout compris : assistance téléphonique 6j/7, suivi de vos consommations, etc ... Il a beau être dingo, il a tout compris ce professeur Diligo (voir détail sur www.diligo.fr)

diligo.fr
go internet! go!

Diligo est un service de CCI CHANNEL COM INTERACTIV

Messie beaucoup

Messiah | Petit guide de la possession et du sens de l'orientation.

Inspirez, soufflez, possédez tout ce qui passe à votre portée, voletez jusqu'à la plate-forme suivante, actionnez des consoles... Voilà ce qu'il vous faut savoir pour progresser dans ce *tomb-like* riche et évolué. Et n'oubliez pas : Dieu est là qui observe chacun de vos pas, ne le décevez pas...

CONSEILS GÉNÉRAUX

Dans Messiah, vous pouvez soit manœuvrer avec discrétion soit rentrer dans le tas, cette soluce s'inspire de ces deux attitudes, mais libre à vous d'adopter la technique qui vous convient le mieux. Dans l'un et l'autre cas, n'oubliez pas de posséder les humains au moment où ils ne font pas attention à vous et à les désarmer quand vous les quittez. Deux conseils avant de commencer : sauvegardez souvent et faites bien attention à toujours avoir plusieurs sauvegardes différentes pour ne pas vous retrouver bloqué !

PREMIER SECTEUR

Vous commencez dans la peau d'un policier. Sautez sur la pile de caisses sur votre gauche et activez le détonateur (touche « Action »). Mettez-vous vite fait à l'abri. Les caisses explosent. Revenez pour prendre le fusil à pompe (c'est un bon fusil : il n'a pas explosé avec les caisses). Bien qu'il soit possible de continuer en tirant sur tout ce qui bouge, vous pouvez aussi aller vous planquer sous les escaliers pour déposséder le policier (il sera utile plus tard) et monter en vitesse. Tapez « F5 » pour voir vos nouveaux objectifs. Au bout de la passerelle, il y a un ouvrier. Possédez-le. Utilisez le détonateur pour faire exploser les caisses et reculez. Après l'explosion, sortez par la porte du fond.

ENTRÉE DE LA PORTE 04

Assurez-vous de ne pas être en mode Combat (pressez la touche « Action » pour désactiver le mode combat). Passez devant le garde jusqu'aux escaliers à gauche, en bas, vous trouverez deux scientifiques. Dépossédez l'ouvrier pour vous emparer du scientifique le plus près de la porte. Si l'autre vous parle, ignorez-le. Montez tout en haut par les escaliers et placez-vous dans le cercle en face de la porte blindée (si à ce moment-là vous n'êtes pas un scientifique, vous pouvez toujours faire sauter la porte en tirant sur le système d'ouverture à sa droite). Quand la porte est ouverte, courez et activez le contrôle d'accès.

Quand ça va mal et que vous voulez récupérer des points de vie, possédez un humain.

RETOUR AU POINT DE DÉPART C'est une chose qui se produit souvent dans le jeu, mais c'est aussi signe qu'il va y avoir de la bagarre... Ayez toujours le doigt sur la gâchette !

DE LA DISCRÉTION De manière générale, possédez les gens quand ils ne font pas attention à vous. Là, c'est parfait.

Retournez où étaient les scientifiques, la porte 04 se trouve à droite des escaliers. Ouvrez-la et entrez dans la chambre de stérilisation. Quand le processus de stérilisation s'achève, ouvrez la seconde porte. Sautez sur les caisses près des escaliers (ne prenez pas la mitraillette, vous en aurez besoin plus tard), de là, sautez par-dessus le rayon laser pour atteindre les escaliers. Avancez et placez-vous à côté du policier pour discrètement déposséder le scientifique.

ATTEINDRE LA COMMANDANTE

Bondissez dans le vide et voletez vers la gauche. Il y a une série d'aspérités sur lesquelles vous pouvez grimper (attention aux jets de gaz). En haut, vous trouverez un passage qui mène à la salle des ventilateurs. Voletez jusqu'au sol et allez vers les trois boutons, activez celui du milieu. Ensuite, activez deux fois le troisième bouton. Vous n'avez plus qu'à vous placer devant les ventilateurs (servez-vous des aspérités près du premier bouton pour atteindre le premier) et à sauter de l'un à l'autre. Une fois dans la salle du réacteur, possédez un ouvrier. Activez les quatre interrupteurs pour rétablir le courant. Prenez l'ascenseur près du premier interrupteur pour aller en bas. Sortez du cœur du réacteur par la porte en face de l'ascenseur qui vous mènera dans la station de commandement. N'espérez pas passer impunément devant les gardes dans la peau de l'ouvrier que vous possédez actuellement, allez plutôt l'air de rien posséder le réparateur un peu plus loin. Les gardes vous laisseront alors passer tranquille. Dès que les gardes vous tournent le dos, quittez la peau du

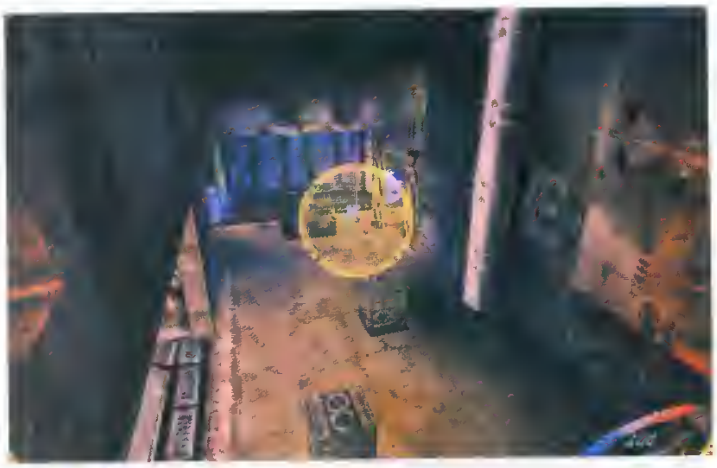
réparateur et possédez discrètement la commandante. Allez dans le rectangle rouge pour recevoir un message d'urgence, puis activez le contrôle d'accès. Courez jusqu'à la porte 05.

ATTAQUE DE CHOTS

Maintenant, vous pouvez grimper sur les caisses et récupérer la mitraillette. Retournez dans la chambre de stérilisation. Passez la porte 04 pour courir vers la porte 03. Vérifiez bien que vous n'êtes pas en mode Combat si vous ne voulez pas que les officiers du coin vous tombent dessus. Une fois passé la porte 03, vous vous retrouverez à votre point de départ. Marchez sur le cercle pour ouvrir la porte 02 et abritez-vous. Tirez sur tout ce qui bouge ! Le policier du début vous filera un coup de main s'il est toujours là. Possédez un chot si la commandante meurt. Un autre chot (avec un lance-roquettes) barre le passage de la porte suivante. Si vous êtes dans la peau d'un de ses semblables, avancez tranquillement vers lui (vérifiez que vous n'êtes pas en mode Combat) et possédez-le, sinon il faut lui apprendre les bonnes manières. Pour ce faire, allez au fond de la salle en vous cachant derrière des caisses et ramassez le bazooka. Méfiez-vous des renforts une fois que vous aurez tué le chot.

LA VIEILLE VILLE

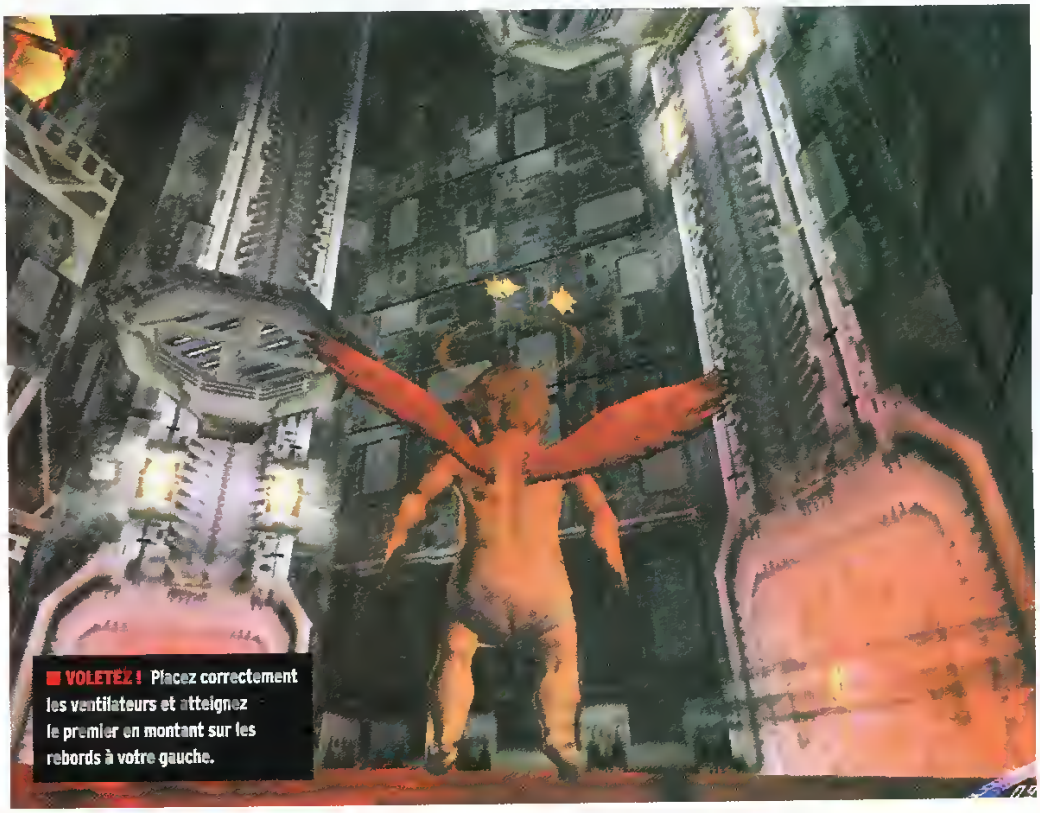
Votre premier but dans la vieille ville est de posséder une commandante. Si vous êtes dans la peau d'une commandante ou que vous avez le bazooka, pas de problèmes. Sinon, je vous conseille de mettre rapidement la main sur un fusil à pompe (vous en trouverez sur votre gauche, près d'une barrière avec des policiers). Allez au bout de la rue et possédez un chot dès que l'un d'eux déboule. Quand vous pouvez, tirez sur les caisses d'explosifs près du poste de garde. Une fois la barrière explosée, possédez la commandante. Ensuite, prenez le petit monte-charge pour aller sur le toit, là-haut, activez la tourelle à l'aide de la console. Faites un carton sur les chots en bas, profitez-en pour exploser la dernière barrière (si vous ne l'avez pas déjà fait au début avec le bazooka). Redescendez dans la rue et allez jusqu'aux escaliers derrière la barrière détruite.



TIR DE PRÉCISION Si en arrivant dans ce secteur vous n'avez pas encore tiré au bazooka sur les lasers au fond, ben maintenant c'est le moment d'en profiter.

LE MÉCANISME DE RECYCLAGE

Ici, courez jusqu'à ce que vous vous retrouviez face aux scientifiques. Pour les rejoindre, jetez votre arme puis atteignez le petit rebord à votre gauche. Devant les lasers, dépossédez votre hôte puis accroupissez-



VOLETEZ ! Placez correctement les ventilateurs et atteignez le premier en montant sur les rebords à votre gauche.

CHEAT CODES

Messiah

Ces codes sont à entrer en cours de jeu :

Ucantkillme mode God (ne marche que sur Bob)
Fleshnblood supprime le God
Braindead débranche l'I A
Einstein rebranche l'I A
Icantsee ennemis aveugles
Icanseeu ils retrouvent la vue
Freezecam gèle la caméra
Toohardforme fin de partie

Les codes suivants génèrent objets ou créatures :

Gamespot munitions
Voodooextreme bazooka
Softwarebuys grenades
Weldme torche
Buzzbuzz tronçonneuse
Boomstick fusil à pompe
Rapidfire mitrailleuse
Slicendice équarrisseur
Lightmeup lance flammes
Cooloff *pak gun*
Bigbang bazooka
Coolfx maser
Stickaround harpon
Ilibeback munitions
Getsome grenades
Lcop petit flic

CEUX-LÀ, QU'ILS SE QÉBROUILLENT ENTRE EUX C'est vrai quoi, c'est pas vos oignons ! Vous avez des trucs autrement plus importants à faire.

CHEAT CODES

Mcop flic moyen
Hcop flic costaud
Rcop C R S
Guncmndr commandante
Incharge dominatrice
Mynightmare behemoth
Cantseemyface soudeur
Workinman ouvrier
Egghead savant
Glowstick ouvrier nucléaire
Heydoc infirmier
Smellyguy chot 1
Nohygiene chot 2
Idontdance chot 3
Scumbucket chot 4
Chotling nain chot
Smellysteroids behemoth chot
Fungirl fille de petite vertu
Specialguy Spawn Hung
Averagejoe Dweller masculin 1
Averagejack Male Dweller masculin 2
Averagejohn Dweller masculin 3
Janeplain Dweller féminin 1
Jiliplain Dweller féminin 2
Femfatale soumise 1
Nastyone soumise 2
Vermint rat
Bestfriend barman
Bringmeadrink serveuse
Bustamove danseuse 1

vous et rampez sous les lasers. Possédez un scientifique et activez la console. L'autre scientifique va tomber dans le recycleur. Dites : « Quelle horreur ! » puis recommencez le procédé jusqu'à ce que le recycleur soit plein (vous devrez sans doute quitter le scientifique que vous possédez pour le balancer avec les autres). Quand la jauge derrière vous est pleine, retournez par où vous êtes venu. Activez la console près du recycleur. Suivez le tonneau jusqu'à la plate-forme supérieure. Montez alors sur le tonneau et sautez sur le rebord près de la porte de l'incinérateur. Pour y parvenir, appuyez frénétiquement sur le bouton de saut. La console permet d'ouvrir la porte de l'incinérateur mais celle-ci se referme vite, alors ne traînez pas. Montez sur les tonneaux et sautez sur le rebord. Volez de tuyaux en rebords jusqu'en haut.

VERS LA BANLIEUE

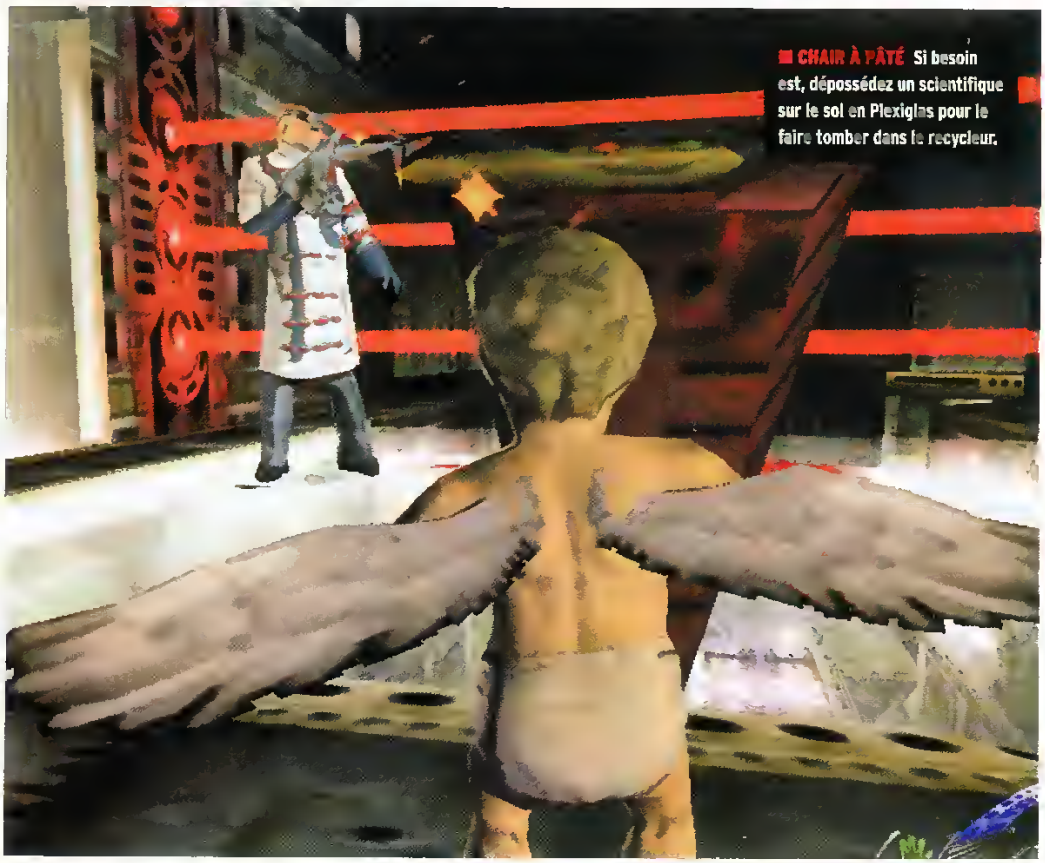
Voletez jusqu'à une terrasse transparente qui surplombe des policiers, possédez discrètement l'un d'eux (dont vous déposerez l'arme), puis prenez l'ascenseur jusqu'au niveau 2. Ouvrez alors la porte et entrez dans le petit placard. Là, quittez l'ouvrier pour posséder un des rats par terre. Suivez le conduit d'aération jusqu'à un sous-sol rempli de déchets et d'ossements humains. Il y a un autre conduit à l'opposé de la pièce. Restez dans le rat et tâchez de ne pas tomber dans la mélasse (accordez vos mouvements avec ceux des déchets). Au bout du second conduit, laissez-vous tomber et possédez le chot qui est là. Activez le détonateur sur la boîte et débinez-vous par le conduit d'aération. Continuez en prenant garde de ne pas être en mode Combat.

LA BANLIEUE

Ne gaspillez pas vos munitions dans la bataille sans fin entre les chots et les policiers. Allez plutôt vers le pont sur votre gauche pour attirer un des policiers, puis dans le feu de l'action, possédez-le.

RÉPAREZ L'ASCENSEUR

Passez le pont, allez à gauche. Tirez sur la vitre pour atteindre la console, activez-la. Retournez dans la ruelle en vous préparant à vous battre. Quand la voie



CHAIR À PÂTÉ Si besoin est, dépossédez un scientifique sur le sol en Plexiglas pour le faire tomber dans le recycleur.

PASSAGES EN HAUTEUR Voletez jusqu'au rebord devant vous en cliquant frénétiquement sur le bouton de saut.

est libre, montez les escaliers au fond à droite. En haut, déclenchez le détonateur (sur les caisses à gauche) et mettez-vous à l'abri. Les caisses explosent avec la vitre au-dessus d'elles, sinon, allez la démolir vous-même. Vous devez passer par là pour atteindre la salle de contrôle. Actionnez les deux consoles (près de la barrière et dans la pièce du fond) et servez-vous en armes aux distributeurs, c'est la fête. Retournez vers le conduit d'aération par où vous êtes arrivé au début et prenez l'ascenseur jusqu'au quartier des commandantes.

QUARTIER DES COMMANDANTES

Dans la mesure où seule une commandante est autorisée à actionner les consoles, laissez-les pour le moment. Tirez plutôt sur les caisses derrière pour vous défouler et accessoirement dégager la grille au-dessus. Jetez votre arme et grimpez sur les caisses jusqu'au conduit. Celui-ci débouche sur des combles (faites attention de ne pas tomber). Tout en bas, il y a un rebord près des fenêtres. Quittez votre hôte et voletez jusqu'au rebord. Repérez la commandante qui prend sa douche ; dès qu'elle a fini, elle ouvre la fenêtre, profitez-en pour aller la posséder (vous êtes un peu coquin). Quittez la pièce, passez devant les autres commandantes, l'air de rien, prenez la grande porte sur la droite et montez les escaliers. Vous voilà revenu dans la pièce aux consoles. Actionnez l'une d'elles pour activer le *bot* de combat (avancez vers lui). Redescendez ensuite les escaliers, traversez la salle de commandement et montez les autres escaliers. Ouvrez la porte...

EMBUSCADES DE CHOTS

Avec l'aide du *bot*, vous devriez facilement venir à bout des chots qui viennent vous embêter ici (si votre commandante meurt, allez en posséder une autre dans la salle en bas). Une fois ce point de détail réglé, allez jusqu'à la grande porte au bout de la rue à droite. Vous débouchez sur une sorte de plate-forme au centre de laquelle se trouve une console. Activez-la et préparez-vous à vous battre. Tirez sur les tourelles de l'immeuble d'en face, visez les piliers à la base de l'immeuble pour vous en débarrasser. Ceci fait, la barrière de plasma près de vous disparaît. Désactivez la tourelle puis allez jusqu'à la porte. La salle suivante est occupée par deux policiers. Butez-les (ce sont des méchants). Servez-vous en munitions et explosez les caisses pour avoir le *bot* dans le camion. Déverrouillez la porte en actionnant la console.

Ouvrez la porte. Si vous pouvez vous arranger pour posséder un des chots en embuscade dans la ruelle, c'est pas plus mal. Après la bataille, tirez sur les caisses pour dégager le passage. Sortez. Si vous êtes dans la peau d'un chot, baladez-vous tranquillement dans ce secteur. Sinon soyez sans pitié (mais couvrez-vous quand même derrière les caisses). N'oubliez pas que le mode Sniper dans la tête est très efficace. Quand la voie est libre, gagnez la porte du mur opposé.

CHOTS, FLICS ET COMBATS DE RUE

Vous débarquez dans une rue pleine de chots, il y a aussi quelques policiers qui passent par là de temps en temps. Débrouillez-vous pour posséder un policier (il faut alors vous tenir debout sur le scanner devant la porte jusqu'à ce que la séquence d'ouverture soit terminée). N'hésitez pas à passer rapidement de corps en corps si les choses tournent mal. Dès que l'accès est libre, suivez le passage jusqu'à l'ascenseur. Faites un carton sur les policiers puis jetez votre arme et allez quitter votre hôte dans un coin. Revenez posséder un ouvrier, allez jusqu'à l'ascenseur. Actionnez-le mais redescendez tout de suite (allez en dessous le réparer avec vos outils). Ensuite, remontez dedans et poursuivez votre ascension. En haut, possédez le policier sur votre gauche (c'est plus fort que vous). Ouvrez la grande porte. Encore une fois, la bataille fait rage entre flics et chots (ticket flic, ticket chot). Possédez le policier qui a un bazooka - même s'il faut vous battre pour ça - et revenez sur vos pas. Retournez dans le hall et suivez-le jusqu'à la barrière de laser. Tuez les deux policiers du secteur, puis tirez au bazooka sur le panneau de contrôle de l'autre côté des lasers. Ne vous occupez pas pour le moment de l'ascenseur qui mène au labo, il faut d'abord rétablir le courant dans les égouts. Retournez sur vos pas et passez par les deux hangars de tanks. Au bout, prenez l'ascenseur et montez.

LES ÉGOUTS

Vous devez trouver votre voie jusqu'au quartier général des chots. Quand vous sortez de l'ascenseur,

PAR-DERRIÈRE Pour posséder discrètement un quidam, rien de tel que de voleter par-dessus lui sans qu'il vous voie. Sinon, gare aux coups de pied dans le ventre !

CHEAT CODES

Cutarug danseuse 2
Mixalot D.J
Tophat maquereau
Onsteroids behemoth
Addedfirepower bot
Keepmecompany bot
Letmein videur

Soldier of Fortune

Les codes doivent être entrés à la console. Pour y accéder, faites un clic droit sur « sof.exe » (dans l'explorateur Windows) et créez un raccourci. Faites ensuite un clic droit sur le raccourci, allez dans « Propriétés ». Vous y verrez une ligne de commande à laquelle vous devrez rajouter : +set console 1 (ça devrait ressembler à « c:\...\SOF\sof.exe" +set console 1 »). Pour accéder ensuite à la console, tapez simplement « ~ »

Heretic mode God
phantomWalk passez à travers les murs
ninja ennemis aveugles

ET BADABOUM Certains passages requièrent de votre part finesse et doigté.

vous vous retrouvez près du secteur où vous aviez possédé le flic au bazooka. Allez à gauche et longez le mur (laissez tomber les escaliers). Empruntez la grande bouche d'égout, vous allez vous retrouver légèrement en surplomb d'un chot. Possédez-le et continuez. Sautez dans le puits et tant pis pour vos rotules (de toute façon, il y a un autre chot à posséder en bas).

DANS LES ÉGOUTS

Continuez et au bout ouvrez la porte. Laissez les flics et les chots s'entretuer – vous connaissez le principe maintenant. Prenez la passerelle qui va vers la droite (prenez garde au policier qui s'y trouve). Au bout, il y a un chot. Massacrez-le puis jetez votre arme et quittez votre hôte. Vous devez ensuite sauter de piston en piston pour atteindre l'autre bout de la passerelle. Faites attention, un morceau de passerelle va s'écrouler. Sautez pour éviter de vous retrouver dans la mélasse. Au bout, vous verrez une porte fermée et une aire bloquée par des lasers. Par chance, le corps d'un policier bloque un des lasers, vous laissant la voie libre. Avancez en rampant. Dans la pièce suivante, possédez un chot (de préférence celui qui n'est pas occupé à manger). Puis activez la console pour rétablir le courant dans les égouts. Désactivez la barrière avec la console avant de passer la porte, en face, à présent débloquée.

PÉRIPLE JUSQU'AU LABORATOIRE

Prenez la porte, continuez jusqu'à la porte suivante. Vous vous retrouvez à l'endroit où les chots et les policiers se battaient à votre dernier passage. Cette fois-ci, ne prenez pas la passerelle à droite mais avancez droit devant vous. Ne montez pas les escaliers. Empruntez plutôt la porte au-dessous et suivez le tunnel jusqu'au bout. Là, vous trouvez une espèce de monstre (un behemot). Possédez-le. Retournez sur vos pas et cette fois montez les escaliers. Vous allez déboucher sur la rue et devinez quoi : les chots et les flics s'entretuent. Joignez-vous à la fête ! Descendez ensuite la rue jusqu'à la prochaine porte, continuez en vous battant s'il le faut. Vous devrez bientôt vous séparer de votre behemot pour passer une porte qui ne s'ouvre qu'à moitié. Allez vite posséder un des policiers qui vous tirent dessus de l'autre côté puis entrez dans le hangar des tanks. Vous vous trouvez maintenant près des lasers que vous aviez désactivés auparavant (s'ils sont encore actifs, tirez au bazooka sur le panneau de contrôle derrière la barrière). Prenez l'ascenseur qui vous mène au labo.

CHEAT CODES

defaultweapons armes par défaut
elbow armes 1-5
bigelbow armes 6-10
gimme X cree l'objet de votre choix
updateinvfinal munitions
killallmonsters vos ennemis meurent
map X vous amene au niveau de votre choix
god mode God
givemoretutorial 44 Magnum
givesnipertutorial fusil *sniper*
noclip passez à travers les murs
notarget les ennemis ne vous voient pas
timescale ralenti

Noms des niveaux (à utiliser avec le code « mapX ») :
tut1, tsr1, tsr2, trn1, arm1, arm2, arm3, kos1, kos2, kos3, sib1, sib2, sib3, irq1a, irq1b, irq2a, irq2b, irq3a, irq3b, ger1, ger2, ger3, ger4, nyc1, nyc2, nyc3, sud1, sud2, sud3, jpn1, jpn2, jpn3

LE LABORATOIRE

Quittez votre hôte actuel pour posséder un des scientifiques. Suivez le hall le long du centre de commande et activez les consoles de création de behemot. Retournez devant la grande porte dans le hall en face de l'ascenseur. Ouvrez la grande porte en métal et plonguez-vous. Pour posséder le behemot, il faut sauter bien au milieu de son dos. Rendez-vous alors à la porte sur votre gauche (quand vous êtes face à l'ascenseur). Le poids du behemot va faire pression et la porte de l'ascenseur va céder. Prenez l'ascenseur et profitez de la cinématique.

L'ENTREPÔT

Allez jusqu'à la grande porte et possédez un des policiers (attendez le meilleur moment pour ça). Ensuite, vous êtes tranquille pour accéder à l'annexe.

CHEMIN JUSQU'À L'ANNEXE

Prenez la porte de sécurité et allez dans le bureau vitré au fond du garage. Activez les consoles, ce qui libérera le passage d'une autre porte de sécurité. Dans la pièce suivante, ignorez les consoles pour l'instant et

LES NOUVEAUTÉS D'ABORD

LES ANCIENS JEUX AUSSI

TOUT POUR VOUS DÉBLOQUER

NOUVEAU !

58500 écrans Minitel d'astuces et de soluces

PLUS

des milliers d'autres astuces & d'autres soluces au téléphone

par téléphone au

08 926 88 926

24h/24, composez le

08 926 88 926

2,23 F/mn

les astuces diffusées par téléphone ne sont pas les mêmes que sur Minitel...

3615 ASTU

3615 SOLU

allez dans l'ascenseur gardé par deux policiers. Montez jusqu'à la salle de contrôle des ascenseurs. Activez la console pour rétablir le courant, ce qui déclenche l'alarme (ha ha ha). Tant pis, il va falloir se battre. Passez la porte pour gagner la plate-forme. Possédez l'ouvrier et testez les contrôles des portes. Redescendez ensuite avec l'ascenseur. Dans le garage, allez à la console sur le mur à gauche. Activez-la et possédez l'ouvrier qui va se pointer. Entrez dans l'ascenseur de stockage et rendez-vous au second étage. Sur le mur opposé, prenez l'autre ascenseur jusqu'au troisième étage. Là, activez la console qui fait descendre un *bot* au deuxième étage. Rejoignez-le et activez la console de cet étage, puis reprenez l'ascenseur pour descendre deux fois. Vous arriverez au niveau du sous-sol. Vous devrez activer encore une fois la console du *bot*. Attention ça va déclencher l'alarme (le mieux pour vous en tirer, c'est de sauter de corps en corps jusqu'à ce qu'il n'y ait plus aucun policier). Si vous le souhaitez, allez posséder un ouvrier nucléaire pour pouvoir enclencher le petit monte-charge près de l'ascenseur, cela soulèvera une caisse (montez dessus) et vous aurez accès à un passage en hauteur. Là-haut, vous trouverez un harpon. Prenez l'ascenseur qui vous mène au centre de contrôle nucléaire. Possédez un ouvrier nucléaire et activez la console pour mettre en marche le *bot*. Une fois que l'alerte est donnée, prenez l'ascenseur pour retourner dans le garage des tanks. La porte d'accès de l'annexe est maintenant déverrouillée.

L'ANNEXE

Embrochez le chot qui se trouve derrière la porte. Suivez la rue droit devant, puis prenez les escaliers au fond à gauche pour gagner la salle de contrôle. Tuez les deux policiers (ils sont méchants eux aussi) et actionnez la console pour désactiver la barrière de laser. Retournez ensuite dans la rue et descendez par l'autre passage pour activer la console (attention aux chots qui sont embusqués). La console ne peut être activée que si vous êtes un ouvrier. Une porte en hauteur va se déverrouiller. Vous devez retourner vers la salle de contrôle et voleter (sous votre forme d'ange) de tuyau en tuyau jusqu'à cette porte. Je vous conseille d'avoir fait le ménage dans le secteur au préalable. Évitez soigneusement les jets de gaz. Passez la porte, voletez en évitant les jets de flammes. Sautez pour posséder le chot en contrebas et faites un carton sur les flics en face. Ensuite laissez-vous tomber tout en bas. Voletez (ça va plus vite) par-dessus les turbines et les lasers jaunes jusqu'au centre de commande. Là, possédez un ouvrier puis activez la console et quittez rapidement l'ouvrier. Sautez sur la rambarde pour avoir plus de hauteur puis sur la plate-forme surélevée. Tenez bon, ça va bouger. Sautez ensuite jusqu'à la plate-forme suivante. Quand vous approchez de la sortie, sautez et voletez jusqu'à la porte. Vous avez 30 secondes pour accomplir tout ça. Montez les escaliers, vous reviendrez près de la console qui avait servi à déverrouiller la porte en hauteur. Réactivez-la encore une fois et retournez vers le hangar des tanks mais n'y entrez pas, continuez tout droit.

POSSESSION DE RAT Ce passage est relativement délicat, il vaut mieux avancer quand les déchets remontent de la mélasse. Si vous avez toujours voulu être un rat...

CHEAT CODES

Générer des objets (avec le code gimme X) : Tapez « DEVELOPER 1 » dans la console, puis « ENTLIST, this will list the entities ». Entrez ensuite « GIMME » puis le nom de l'objet que vous souhaitez. Par exemple, taper « gimme item_weapon_microwavepulse » vous donnera le flingue à micro-ondes.

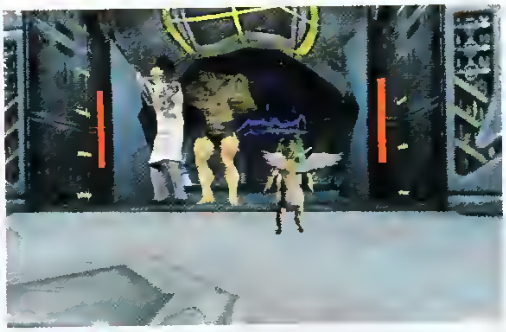
Pour les armes :
gimme item_weapon_pistol : **9 mm**
gimme item_weapon_pistol : **44 Magnum**
gimme item_weapon_shotgun : **fusil à pompe**
gimme item_weapon_sniper_rifle : **fusil gros calibre**
gimme item_weapon_machinepistol : **9 mm avec silencieux**
gimme item_weapon_assault_rifle : **smg**
gimme item_weapon_machinegun : **mitrailleuse**
gimme item_weapon_autoshotgun : **lance-grenades**

PLATES-FORMES ET TAPIS ROULANT

Après la porte, se tient un behemot derrière un écran scintillant. Cachez-vous derrière les caisses, puis allez vers la porte juste en face (celle où la tête d'un ouvrier est représentée). Montez discrètement sur les caisses et de là, sautez sur la passerelle en face pour vous occuper des deux flics. Ensuite, activez la console et empruntez le passage que vous venez d'ouvrir. Allez directement posséder le flic qui vous tire dessus depuis son ascenseur qui monte puis sautez sur les tuyaux le long du mur (attention au flic en face). Depuis

PASSEZ AU SCANNER Il faut obligatoirement être dans la peau d'un flic pour passer le scanner, restez debout dessus et tenez bon.

COMBAT DE TOURELLES Débarrassez-vous des tourelles en face en visant les piliers qui les soutiennent.



UN BEHEMOT Je suis mal placé ici car le behemot va me voir. Pour le posséder, il faut sauter pile entre ses omoplates.

les tuyaux, sautez sur un des monte-charge puis sautez encore, mais cette fois sur le tapis roulant. Quittez votre hôte (grillez-le au laser) et mettez-vous sur une caisse pour sauter par-dessus les lasers au bon moment. Pour atteindre la zone suivante, attendez que la caisse tombe et repositionnez-vous dessus. Sautez par-dessus les lasers. Une fois la seconde barrière passée, prenez le monte-charge à gauche. Au bout de cette zone, activez la console pour vous débarrasser des policiers de la section suivante. À présent, passez la porte et prenez le monte-charge. Sautez sur la plate-forme et actionnez l'interrupteur.

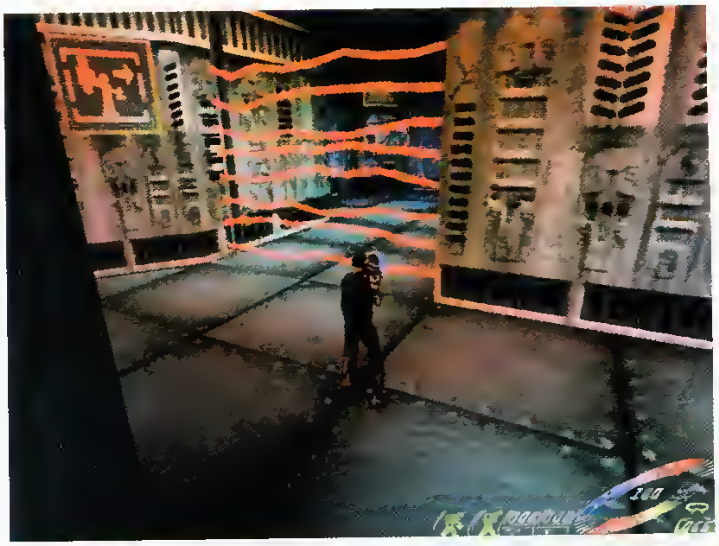
L'USINE D'ARMES

Possédez le scientifique qui regarde la télé. Courez sur la plate-forme au-dessus des turbines et suivez le passage sur la gauche. Utilisez la console pour ouvrir les portes de l'usine. Avant de sortir, allez posséder un des policiers au bas des escaliers derrière la porte (il a un bazooka). Retournez ensuite vers la porte du haut et suivez le corridor sur la droite. Ne vous occupez pas du dispensaire d'armes, il y aura quelque chose de plus intéressant par la suite. Prenez la porte.

TROUVER LE MASER

Cette entrée vous mène dans la salle d'expérimentation des armes. Avancez jusqu'aux plates-formes où se trouvent des cibles. Regardez en bas. Il va vous falloir sauter de tuyaux en plates-formes pour arriver jusqu'en bas (c'est plus facile en ange, vous pourrez reposséder un scientifique en bas). Utilisez la console près du passage où vous êtes pour restaurer le courant des ascenseurs. Passez la porte de la salle de

LES PISTONS Ce passage est relativement facile, mais faites attention à la portion de passerelle qui s'écroule de l'autre côté.



AU BAZOOKA Pour pouvoir libérer le passage, il faut tirer au bazooka sur le panneau de contrôle de l'autre côté. Il n'est pas nécessaire de viser avec précision !

Déposez votre arme quand vous quittez un hôte, si vous ne voulez pas qu'il vous tire dessus.

CHEAT CODES

gimme item_weapon_rocketlauncher : **lance-roquettes**
gimme item_weapon_flamethrower : **lance-flammes**
gimme item_weapon_microwavepulse : **fusil micro-ondes**

Pour les munitions :
gimme item_ammo_sp_pistol
gimme item_ammo_sp_pistol2
gimme item_ammo_sp_shotgun
gimme item_ammo_sp_slug
gimme item_ammo_sp_rocket

fabrication du maser. Actionnez les deux consoles. Un maser descend du plafond. Emparez-vous en, puis pénétrez dans l'ascenseur derrière vous. Allez au deuxième étage.

CHARGER LE MASER

En sortant de l'ascenseur, tournez à droite et prenez l'ascenseur qui indique « cour » et « sous-sol ». Descendez au sous-sol. La station est de l'autre côté du pont, lequel est abaissé. Il faut trouver une autre voie. Faites une sauvegarde, ça vaut mieux. Avancez jusqu'au trou où devrait se trouver normalement le pont. Regardez à droite, sautez sur le petit rebord près de la porte. Ouvrez la porte. Avant d'aller plus avant, regardez en bas, sautez sur les tuyaux, suivez-les ensuite sur la gauche. Il faut maintenant sauter de roue en roue jusqu'à des tuyaux, continuer en grimpant puis courir jusqu'à l'ouverture qui s'offre à vous. Vous voilà enfin dans la station de chargement. Possédez le scientifique qui se trouve là et allez rejoindre celui qui est resté de l'autre côté du pont avec le maser (attention aux policiers qui surveillent). Placez le maser sur la station de chargement. Utilisez les contrôles pour le charger. Quand c'est bon, récupérez-le. Vous pouvez quitter cette salle en abaissant le pont, ou par la porte à droite. Reprenez ensuite l'ascenseur.

BENEMOTS

Montez jusqu'à la cour et prenez les escaliers. Vous vous retrouvez à l'endroit par où vous étiez arrivé dans l'usine. Descendez les marches. Vous pouvez maintenant passer la porte (*exit*), elle est débloquée. Descendez les escaliers et passez la porte en bas. Traversez la cour jusqu'à la grande porte de l'autre côté, passez la deuxième porte et faites feu sur le behemot. Le maser met un certain temps pour se charger à fond, prenez ce détail en compte (maintenez le bouton de tir enfoncé puis relâchez-le pour faire feu). Tirez sur la barrière de plasma et courez droit devant (des policiers vont vous prendre pour cible depuis leurs abris en hauteur). Faites très attention aux behemots derrière la porte suivante. Vous les aurez facilement si vous les zoomez en restant à l'abri derrière un mur où

CHEAT CODES

gimme item_ammo_sp_gas
gimme item_ammo_sp_battery

Pour les objets spéciaux :
gimme item_equip_armor : **gilet pare-balles**
gimme item_equip_medkit : **medikit**
gimme item_equip_c4 : **plastic c4**
gimme item_equip_flashpack : **grenade éclairante**
gimme item_equip_grenade : **grenade à main**
gimme item_equip_light_goggles : **infra-rouges**
gimme item_equip_claymore : **mines**

le camion (il y a un bonhomme de rechange dedans si votre hôte est trop blessé). Quand la voie est libre, allez jusqu'à la porte de l'autre côté. Au-delà de la porte, allez de rebord en rebord à droite jusqu'aux roues. Celles-ci sont plus difficiles à passer, les plates-formes y sont plus nombreuses mais moins larges. Continuez jusqu'aux énormes roues tournantes, encastrées dans les murs. Chaque fois qu'une brèche apparaît dans les roues, profitez-en pour passer. Au bout, entrez dans la salle de contrôle.

LA CENTRALE DE DÉCHETS

Allez jusqu'à la porte fermée et essayez de l'ouvrir. Elle va se débloquer. Passez la deuxième porte. Possédez l'ouvrier en haut des escaliers puis retournez dans la salle de la porte qui était bloquée. Ouvrez la grande porte et soufflez un bon coup. Sautez sur un des blocs qui descendent. Dès que vous passez devant une ouverture, allez-y. Il y a une plaque tournante avec une ouverture, allez-y et suivez le mouvement de la roue. Quand ça descend, allez vite fait sur le rebord derrière vous. Là, vous verrez un mécanisme d'évacuation des ordures. Attendez jusqu'à ce qu'un baril descende sur le mécanisme. Quand il arrive à votre portée, il bascule et fait comme une petite plate-forme. Sautez dessus. Quand ça s'arrête, passez sur le petit rebord. Attendez un peu puis sautez sur la petite plate-forme qui arrive en bas. Elle bouge vite, donc coordonnez bien vos mouvements. Sautez ensuite sur n'importe quel support à proximité. Quittez l'ouvrier puis repérez la large ouverture sous la barrière de laser. Allez par là.

ATTEINDRE LE CAMION

Quand vous ne maîtrisez plus une bataille, sautez d'hôte en hôte jusqu'à ce qu'il n'en reste plus qu'un : vous !

Attendez que la grande plate-forme arrive à votre hauteur et sautez dessus ; placez-vous à gauche. Dès que l'autre plate-forme est à votre portée, sautez dessus et placez-vous à droite. Continuez de plate-forme en plate-forme en prenant soin d'être toujours du côté où vous ne risquez pas de vous faire broyer. Au bout, atteignez le rebord puis montez le long des tuyaux ; vous devez encore une fois aller de plate-forme en plate-forme sauf que celles-ci se trouvent directement au-dessus de vous. Il faut suivre le mouvement en sautant pile au bon moment (juste

C'EST PAR OÙ QU'ON PASSE ? Retournez à la salle de contrôle et voletez sur les tuyaux sous votre forme d'ange. Gare aux jets de gaz ou vous serez un ange cuit !

ARME SECRÈTE Ce monte-charge vous donne accès au passage où se trouve un *harpoon gun*. Sautez vite sur le tonneau.

avant que l'une d'elles ne vous pousse dans le vide). Escaladez le mur et allez posséder l'ouvrier. Prenez l'ascenseur derrière la porte et montez jusqu'au dock de chargement. Repérez la commandante et possédez-la. Vous pouvez alors actionner le monte-charge. La séquence de chargement se termine. Allez dans le camion, mettez-le en marche et laissez-vous emporter dans la cité du sexe !

CITÉ DU SEXE

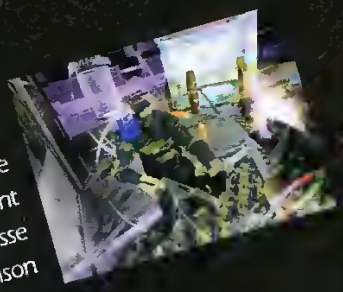
Allez posséder un des policiers au bout de la rue. Laissez-vous tuer puis possédez l'autre. Vous verrez plusieurs rebords le long d'un immeuble. Sautez de l'un à l'autre pour continuer par-dessus les lasers jaunes puis, plus loin, allez jusqu'aux turbines, voletez par-dessous et récupérez tout de suite le rebord de l'autre côté. Si vous tombez, essayez d'atterrir sur l'un des rebords en dessous (vous regagnerez la rue et réessayerez). Après les turbines, sautez et voletez jusqu'à la rue suivante.

LE BARRAGE DE POLICE

Vous devez vous trouver dans la peau d'un policier gradé pour avoir accès à la section suivante. Pour le moment, possédez n'importe qui. Quand vous avez un hôte, traversez la rue et montez les escaliers. Ignorez les portes du club pour l'instant, montez tout en haut jusqu'à ce que vous parveniez aux cabines privées. Prenez celle du milieu et possédez le gros flic. Maintenant, descendez au deuxième étage. Allez jusqu'au barrage de police et entrez dans la chambre de stérilisation. Préparez-vous psychologiquement à rencontrer... des filles !

LAISSEZ-PASSER DE VIP

Les filles (oh, les filles !) se trouvent dans la rue suivante. Elles s'appellent des pro-tektrices et elles tirent sur tout ce qui bouge. Possédez-en une. Continuez le long de la rue, descendez les escaliers et entrez dans le sas. Quand celui-ci se referme, ouvrez la seconde porte. Courez jusqu'à l'ascenseur et rendez-vous tout en bas. Actionnez l'interrupteur sur le mur, ça va activer le piston (si je puis dire). Rendez-vous alors au troisième étage. L'ascenseur s'arrête avant, mais ne vous en faites pas, votre nouveau corps est capable de faire des trucs incroyables. Sautez jusqu'au piston au centre quand il se trouve le plus près de vous, puis sautez jusqu'à l'étage supérieur. Allez au côté opposé puis quittez discrètement votre hôte. Allez vite posséder un rat. Entrez dans le tuyau d'aération.



3617 WEBINFO*STORE,
C'EST SIMPLE ET PRATIQUE

- Vous créez votre compte
- Vous passez votre commande
- Vous laissez votre adresse de livraison
- Vous commandez un article dans le catalogue
- Vous le recevez sous 48 heures* et sous colissimo suivi

Sans chèque, ni carte bleue, vous payez simplement le montant de votre communication minitel (5,53 F TTC/minute)

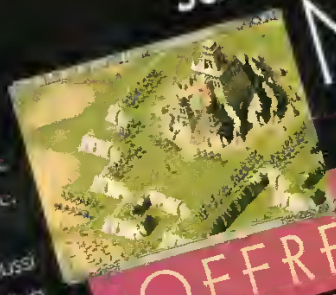
des jeux...

Imperium Galactica II, Alliances - Enemy Engaged La Machine - Voyageur dans le Temps - Grand Prix World Cross Racing Manager - Mayday - Magic - Messiah - Theocracy Kick Off 2002, Team Alligator - Tzar, The Burden of the Crown Ultima Ascension - Star Wars Force Commander Homeworld, La Colère du Vulcain - Supercar Street Challenge Nox - Lula, Simulateur de Combat Aérien - Reflecting 2 Hunter, Chasseur de Primes - Civilization 2 - Les Sims Dark Reign 2 - Rome, Le Tournoi - Le César Precision Pilot - Flanker 2.0 - Thomas Snow Wave Cloak, Chronicles, La Masque Fatal - Monopoly 2 Cross Racing 2002 - Sword 3, Cloak Gunners Battle Tactic 3 Arena - Trivial Pursuit Millenium Codename Eagle - Half-Life - Operation Flashpoint

3617 WEBINFO*STORE, c'est

- plus de 150 jeux pour tous les plateformes et toutes les consoles : PC, Mac, Playstation, Nintendo 64, Game Boy et prochainement X7 VR, BOX et GC/ALPHA
- toutes les nouveautés en DVD
- une sélection de logiciels incontournables, le matériel et périphérique informatique
- du matériel hifi, vidéo, électroménager
- des articles divers tels que des bijoux, des fleurs, des abonnements magazines, du champagne, des accessoires auto, moto, vélo, etc...

sans CB
NI chèque...



OFFRE RESERVÉE

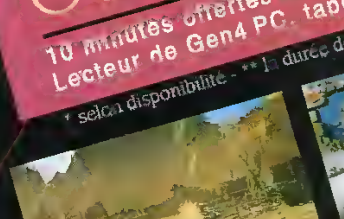
10 minutes offertes sur votre première commande
Lecteur de Gen4 PC, tapez GPC

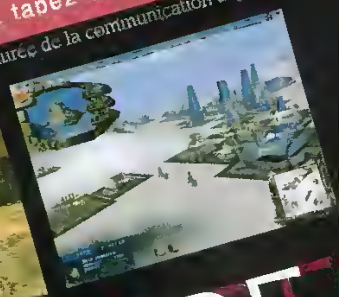
3617 WEBINFO*STORE, c'est aussi

une sélection de plus de 1000 références en micro-informatique

- 10, - 20, voire - 40 % !!!

Munissez-vous de votre carte bancaire et rendez-vous vite sur 3617 WEBINFO*STORE





3617 WEBINFO*STORE

...du hardware

Disque dur SCSI Quantum 9 GO LVD - Carte mère Athlon - mémoire 128 PC100
Ecran 22 pouces Iiyama - Voodoo 3 / 3DFX 2000
Appareil photo numérique Kodak DC280
DVD Hitachi + carte - Carte Tuner TV
Sidewinder freestyle Pro
maxi studio ISIS

Suivez-le et à sa sortie, possédez la ravissante demoiselle qui se trouve là. Ouvrez la porte qui donne sur la terrasse de Daddy Pimp. Courez près de la danseuse et quittez votre hôte derrière une colonne. Traversez la salle jusqu'à Daddy Pimp et possédez-le. Allez au coffre-fort, ouvrez-le, lisez le laissez-passer des VIP, puis allez activer la console au centre de la pièce. Vous pouvez prendre l'ascenseur privé de Pimp. L'ascenseur vous conduit près de l'entrée du club. Passez devant le videur et entrez le code VIP dans la console. Passez les portes du club.

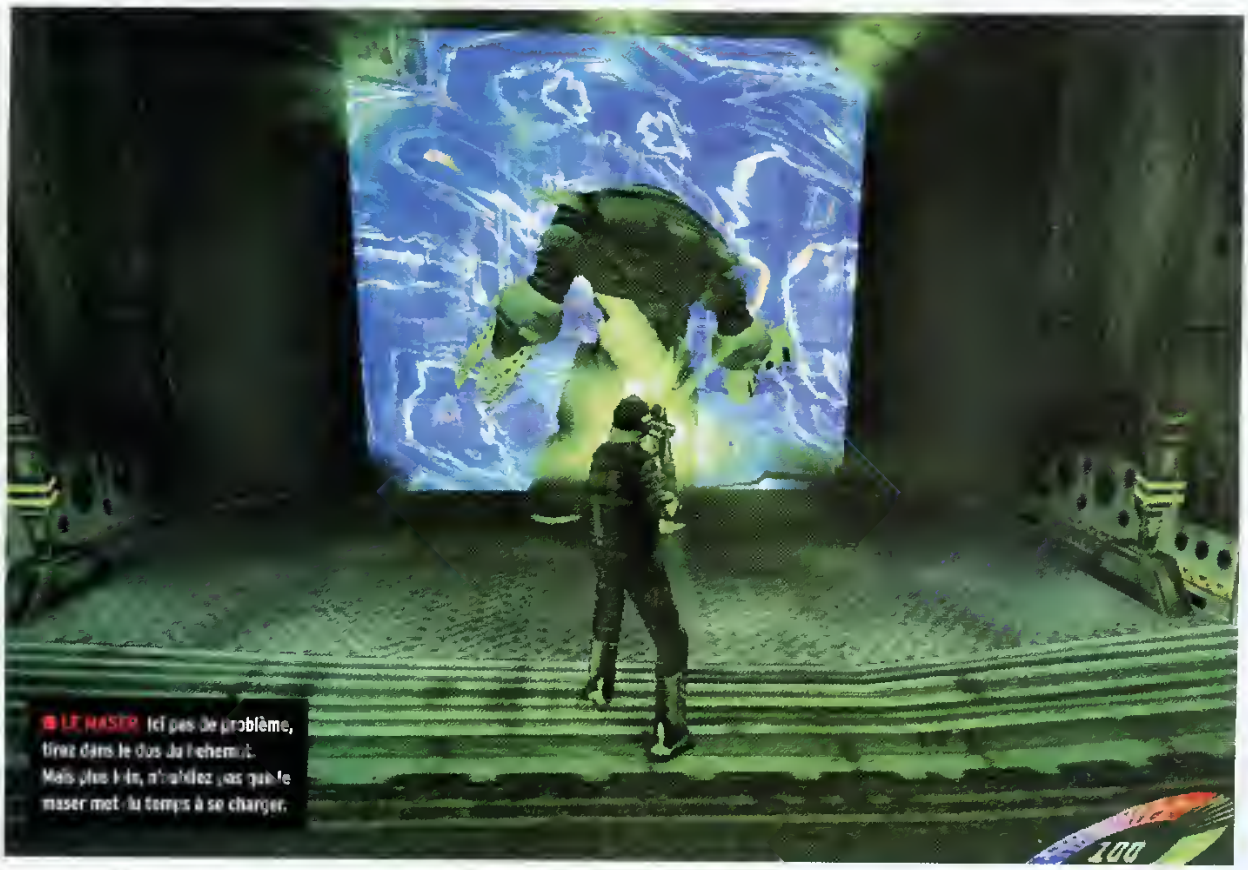
ATTEINDRE LE KYD CLUB

Malheureusement, Daddy Pimp n'est pas autorisé à entrer dans le club. Vous devez trouver un autre chemin. Quittez Pimp, passez le trou dans le grillage et sautez sur la plate-forme mobile. Allez posséder l'ouvrier. Utilisez-le pour rétablir les contrôles de la porte cassée. Retournez sur la plate-forme et voletez vers les contrôles de porte. Activez-les puis filez par la porte avant qu'elle ne se referme. Sautez d'un conteneur à l'autre ; au troisième, sautez sur un des rebords. Attendez que le conteneur descende, puis sautez sur une de ses plates-formes supérieures, et ainsi de suite jusqu'à ce que vous arriviez au niveau d'une passerelle sur laquelle un flic vous tourne le dos. Possédez-le. Tirez sur la vitre en bas à droite et sautez pour l'atteindre (au milieu de votre saut, dépossédez le flic pour que celui-ci tombe dans le vide, c'est une manière comme une autre de vous en débarrasser). Attention, il y a un autre flic avec l'ouvrier près de la console que vous devez activer. La console remet en marche les ventilateurs. Suivez ensuite le conduit d'aération en haut des caisses (accroupissez-vous sous votre forme d'ange). Vous n'avez plus qu'à voleter en vous servant des ventilateurs pour atteindre le rebord opposé (il faut passer entre les lasers bleus). Ouvrez la porte au bout. Il faut encore aller de ventilateur en ventilateur en évitant les rayons électriques qui montent entre chacun d'eux. Atteignez le rebord suivant et allez sur le toit de l'ascenseur. Regardez sur votre gauche, vous verrez une large grille éventrée le long de l'immeuble. Passez par là. Suivez le passage en évitant les portes qui pourraient vous broyer en basculant. Au bout, passez la porte et utilisez le détecteur d'empreintes. Ça va déclencher l'alerte et les murs vont commencer à se refermer. Un ouvrier tombe d'une plate-forme, tant pis pour lui, possédez-le. Comme il est blessé, vous ne pourrez que le faire ramper jusqu'au détecteur d'empreintes. Actionnez le détecteur deux fois, passez la porte, appelez l'ascenseur et montez dedans. Possédez le type dans l'ascenseur et quand vous atteignez le troisième étage, sortez. Vous voilà au Kyd Club.

Déplacez-vous avec les flèches du clavier (gauche et droite pour les pas de côté) et regardez autour de vous avec la souris.

LE KYD CLUB

Enclenchez détecteur d'armes et suivez les instructions. Passez les portes puis tournez à droite et allez derrière les rideaux. Il y a une porte de l'autre côté du bar qui mène à l'arrière-salle. Possédez la serveuse et sortez. Allez à l'autre bout du bar et prenez la porte qui mène au deuxième bar. Allez jusqu'à la danseuse debout sur une table puis possédez-la. Passez les rideaux et allez sur la piste. Il faut gagner le concours de danse pour avoir droit de passage. Observez les flèches sur le piédestal et reproduisez-les



LE MASER Ici pas de problème, tirez dans le dos du flic ! Mais plus loin, n'oubliez pas que le maser met du temps à se charger.

À
CHACUN
SA PEUR
13ème RUE
LA CHAINE ACTION ET SUSPENSE
CHAQUE DIMANCHE À 20:30
DOSSIER N°13
LE PREMIER MAGAZINE HEBDOMADAIRE D'ACTUALITÉ CULTURELLE
DESTINÉ À CEUX QUI AIMENT SUCCOMBER AU PLAISIR DE LA PEUR...
13ème RUE EST DIFFUSÉE SUR LE CÂBLE ET SUR CANALSATELLITE
www.13emerue.fr

au clavier. Comme vous dansez bien (si, si) l'accès à la salle des VIP vous est donné. Prenez l'ascenseur, montez. Là-haut, possédez la commandante. Allez à l'autre ascenseur. Il vous mène à la zone militaire.

Reconfigurez les touches de commande pour avoir tous les contrôles importants sous les doigts.

LA ZONE MILITAIRE

Quittez l'ascenseur et avancez. Regardez en bas. Deux policiers font leur ronde. Sautez et quittez la commandante (vous venez de salement l'amocher à cause de la chute). Au moment propice, possédez un des policiers. Prenez la porte et entrez dans le sas. De l'autre côté, n'avancez pas trop.

VOL À DOS D'AIGLE

Utilisez les contrôles sur votre gauche pour appeler l'ascenseur. Quittez vite le policier pour prendre possession de la commandante. Remontez avec l'ascenseur en haut et enclenchez la tourelle. Faites un carton sur tout ce qui bouge. Quand vous vous êtes bien défoulé, désactivez la tourelle et redescendez. Quittez la commandante puis traversez la cour jusqu'à la porte à l'autre bout. Suivez le passage derrière jusqu'à une salle pleine de rats. Possédez-en un et introduisez-vous dans le conduit. Quand vous entrez

ATTENTION PASSAGE DÉLICAT ! Il faut déposséder l'ouvrier pour passer sous les lasers, et surtout faites vite si vous ne voulez pas vous faire griller.

dans le labyrinthe, prenez à gauche dès que vous pouvez, avancez encore et passez par le trou dans le conduit. Attendez sur le rebord dehors – préparez-vous à un vol à dos d'oiseau.

JUSQU'À LA LUNE

L'oiseau va vous laisser dans l'aire de stockage des behemots. Restez dans le rat, c'est plus sûr. Détalez sur votre droite jusqu'aux contrôles d'activation des behemots. Quittez le rat et activez le behemot numéro 3 (c'est le plus facile à posséder). Donc allez-y, prudemment mais rapidement quand même. Les policiers ouvrent le feu, apprenez-leur les bonnes manières et le respect d'autrui. Ensuite, passez la grande porte et suivez le passage jusqu'au sas. Entrez dedans et gagnez la cour suivante. Vous voilà revenu dans la cour à la tourelle, ne perdez pas de temps et courez vers la gauche jusqu'à la grande porte. Vous ne pouvez l'ouvrir que dans la peau du behemot (faites attention aux flics qui portent des masers, évitez-les en faisant des pas sur le côté quand il vous

LES ROUES Si vous êtes assez habile, sautez de plate-forme en plate-forme, sinon, restez sur votre droite le long du mur.

tire dessus). Derrière, il y a un policier armé d'un maser et un behemot cuirassé. S'il vous font trop peur ensemble, vous pouvez les affronter l'un après l'autre en reculant jusqu'à la porte. Quand vous leur avez réglé leur compte, dépossédez le behemot et continuez jusqu'à la salle de téléportation. Possédez un scientifique sans qu'on vous voie et activez le téléporteur. Montez dedans...

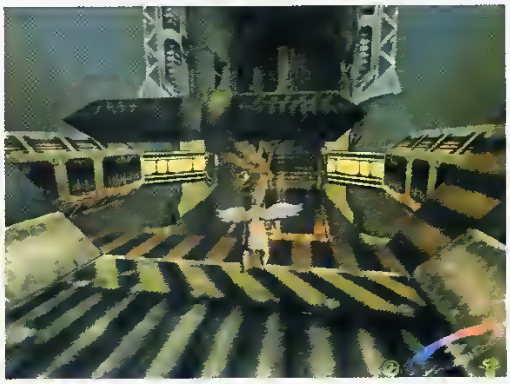
LA BASE LUNAIRE

Allez jusqu'aux trois consoles et lisez leurs logarithmes (touche « Action »), ça va débloquer la salle du broyeur. Dedans, activez l'autre console et vous aurez accès à la salle du pentagram. Sortez de la salle et attendez que la séquence en cour se termine puis allez dans le téléporteur.

LA BATAILLE FINALE

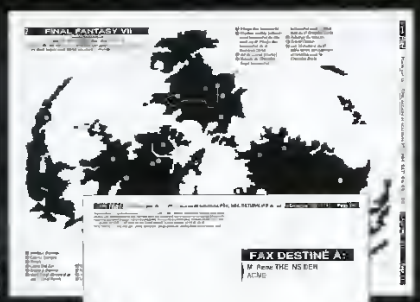
Quand vous arrivez au cratère, vous devez sauter des colonnes jusqu'à la plate-forme où se trouve Satan. Vous n'y parviendrez que sous votre forme d'ange. Dès que la bataille commence, courez à l'autre bout de la plate-forme et possédez un ouvrier. Laissez les sbires de Satan vous tirer dessus et courez activer toutes les consoles au bas des valves. Évitez les anneaux de feu que vous envoie Satan en sautant. Une fois les consoles activées, le bouclier de Satan disparaît et il se jette sur vous. Pour le vaincre, vous devez lui envoyer de l'énergie spirituelle en possédant puis en quittant toute créature près de lui. Ne le laissez jamais s'approcher de vous et bientôt la victoire sera vôtre. Félicitations ! ■

- Noël Chanat



ENCORE DES PLATES-FORMES Assurez-vous de vous tenir du côté où vous ne risquez pas d'être broyé par les rouages en marche.

SOLUTIONS ET PLANS À LA DEMANDE PAR FAX OU COURRIER ? 3617 TIPS !



Notre carte de Final Fantasy VII™ est longtemps restée exclusive !

Dès la fin de la conférence de presse au Japon, photo et caractéristiques de la future PlayStation™ étaient disponibles sur 3617 TIPS.

Vous pouvez recevoir par fax ou courrier toutes nos astuces et solutions !

3617 TIPS a publié immédiatement la carte de Baldur's Gate, absente de la version française du jeu.

COMMENT ÇA MARCHE ?

1. Sélectionnez sur le minitel 3617 TIPS les astuces, solutions ou plans que vous souhaitez recevoir.
2. Toujours sur 3617 TIPS fce sera indiqué sur l'écran, inscrivez votre numéro de fax ou votre adresse, selon que vous choisissez de recevoir vos articles par fax ou courrier.
3. Vous recevrez quelques minutes plus tard vos articles par fax. Dans le cas du courrier, il sera posté le jour même, au tarif rapide, pour toute demande passée avant 14h.

3617 TIPS
Par FAX ou COURRIER

0836688477
Par TÉLÉPHONE (8477 TIPS)

3615 TIPS
Par MINITEL

Astuces, solutions et plans pour jeux vidéo. Consoles et PC.

Plus! 3615, 083668 : 2,23F/MIN. 3617 : 5,57F/MIN. TIPS et la TIPS Line sont des services d'information interactives des éditeurs de jeux et des fabricants de consoles.
* TIPS : tuyau (anglais, argot). Utilisé par les joueurs pour désigner une notice permettant d'exploiter les bons tuyaux d'un jeu vidéo.

DEVA INSIDE Jouer Deva n'est pas indispensable mais l'intérêt du jeu en est relancé.

Le diable en dedans

Devil Inside Faites grimper l'Audimat grâce à notre soluce complète !

Ah... Devil Inside... Ses jolis graphismes, et son animateur vedette. Ses morts vivants, et la jolie Angelina. Sa maison pleine de pièges, et toutes ses portes fermées. Ami lecteur, si tu tournes en rond dans ce fichu manoir, où si tu te perds dans les labyrinthes, lis ce qui suit, ton salut est là.

LES PETITS CHEMINS

Après l'intro et les scènes cinématiques, vous vous retrouvez devant une grille. Au loin, l'effrayante villa. Avancez, vous trouverez un poste de télé pour sauvegarder. Continuez, et ne tuez pas le flic (ou le jeu sera déjà fini). Continuez : un zoom vous montre un ennemi qui s'enfuit. Suivez-le, suivez les allées en passant par la droite, vous allez avoir du pain sur la planche. Plus loin, vous vous retrouverez dans un parc, avec un écran de télé au fond pour sauvegarder. Attention, un monstre arrive, les grilles se referment et des zombies apparaissent. Il va falloir dégommer tout le monde. Une fois terminé, revenez sur vos pas, tuez les trois zombies qui émergent du sol, ressortez : une scène cinématique montre deux flics aux prises avec des zombies, aidez-les. Continuez, passez par le tunnel : les portes se referment, ce qui agace notre insupportable animateur. Tuez tout le monde, sortez du tunnel, éclatez la grand-mère qui est en fait un zombie habilement déguisé, continuez tout droit, vous vous retrouverez devant une petite maison. Prenez la potion de vie en haut à gauche, sauvegardez, et entrez. Prenez la ponceuse sur la table, la clef sur le sol (attention au feu), ressortez, tuez tous les vilains. Maintenant, demi-tour ! Retournez sur vos pas, tuez le nabot et repassez par le tunnel : une scène cinématique vous montre deux flics bien mal en point... Courez droit devant et portez-leur secours en tuant tout le monde. Il y a un bonus de vie sur le ponton, prenez-le, ressortez, et ouvrez la grille avec la clé.

LES YEUX OUVERTS Dans un jeu d'aventure, il faut bien penser à chercher partout, ou on finit en nourriture pour zombies.

LES ABORDS DE LA MAISON

Remontez maintenant jusqu'aux abords de la maison. Sur la droite, un charmant petit parc agrémenté d'une jolie statue vous permettra de récupérer une clé bien précieuse, celle du manoir. Mais avant, il vous faudra tuer tous les ennemis présents. Une fois la clé en votre possession, vous pouvez entrer dans le manoir. Avant d'y pénétrer, faites le tour : il y a un bonus derrière, près d'une porte.

ACTIONNEZ LES MANETTES Une manette ? Actionnez-la ! Actionnez-les toutes, partout, tout le temps ! Comme dans Tomb Raider, bandes d'obsédés du 95D !

LA MAISON

Prenez tout de suite la porte des toilettes, à gauche. Une fois la partie sauvegardée, vous trouverez une lettre du plombier dans les toilettes. Ressortez-en, et dirigez-vous vers la fontaine. De chaque côté de celle-ci se trouvent deux dalles. Tuez nos amis morts vivants et positionnez-vous sur l'une, puis sur l'autre. Cela mettra en marche l'ascenseur, profitez-en pour récupérer des munitions. Maintenant, direction la première porte à droite. Elle mène à la cuisine, qui fourmille d'objets. Regardez d'abord dans le réfrigérateur, où vous trouverez un poème sur la paresse. Actionnez le visiophone près du frigo (mini-scène cinématique), puis allez prendre les deux feuillets et le *medikit* dans la gazinière. Il y a aussi un silencieux dans le four, des munitions, et une feuille. Le monte-plats contient la clé du salon, un objet fort utile.

Ressortez, éliminez le mort derrière la porte, et retournez à la fontaine. Montez l'escalier, prenez la clé posée sur le sol, et les munitions pour le fusil à pompe au fond à gauche. Redescendez et placez-vous devant la fontaine : si vous le souhaitez, vous pouvez vous transformer en Deva en allant vous y mouiller les pieds. Prenez ensuite la double porte, pour vous retrouver dans le couloir aux statues. Attention à la bête rampante en feu qui vous fonce dessus, mieux vaut lui faire son affaire. Détruisez ensuite la deuxième statue à gauche à coups de flingue, et allez dans la petite pièce tout au fond : vous devez prendre une lettre dans la boîte que tient une autre statue et actionner la dalle en marchant dessus. Placez-vous ensuite devant la double porte à l'extrême droite, et utilisez votre clé. Réglez son compte à l'électrocuté, passez derrière le bar, actionnez la pompe. Des monstres arrivent, il va falloir s'en occuper. Vous trouverez un « street blaster », au fond à gauche, qui vous y aidera. Il faut ensuite prendre la clé dans la table basse, actionner la manette au mur, ainsi que le visiophone.

Ressortez, et passez par la seule autre porte ouverte ; vous vous retrouvez dans une pièce délabrée, où seul un électrocuté vous attend. Réglez-lui son compte, et descendez sauvegarder (ouf !), et ramasser quelques munitions par la même occasion. Ressortez en utilisant les planches. Votre nouvelle clé vous permet maintenant de pénétrer dans la bibliothèque. À peine la porte ouverte, il vous faudra faire un sacré ménage. En fouillant un peu, vous trouverez un *medikit*, deux boîtes de munitions, un plan du grenier dans le secrétaire (bien utile pour la suite), et un *medikit* dans l'ascenseur. Continuez, et vous accéderez à la deuxième partie de la pièce. Actionnez la manette située derrière les étagères, vous y trouverez également un livre, le « who's who ». Juste en face, prenez la télécommande. Vous trouverez aussi un *medikit* sur le canapé.

N'hésitez pas à utiliser le mode Ralenti lorsque vous êtes encerclé par une fine équipe de zombies. Vous et vos partenaires n'en vivrez que plus vieux !

LA SALLE DE CINÉMA

Passez la porte, vous vous retrouverez dans la salle de projection. Montez les escaliers, regardez la table de montage, il y a une manette à actionner pour lever le rideau du cinéma. Fouillez les étagères, vous y trouverez un livre.

SALLE AUX TRÉSORS C'est fou ce qu'on trouve en fouillant dans une salle de cinéma ! Il n'y a pas que du pop-corn sous les sièges ! Par contre, les ouvreuses ne sont pas de la première fraîcheur !

Descendez dans la salle de projection et préparez-vous à flinguer ! Plusieurs monstres vous tomberont littéralement dessus. N'oubliez pas de viser systématiquement la tête... Une fois tout le monde trucidé, allez sauvegarder votre partie, puis tirez dans le jerrican pour enflammer l'écran. Passez de l'autre côté : vous trouverez une manette au fond à gauche de la pièce. Actionnez-la et votre animateur préféré vous félicitera d'avoir trouvé un passage secret. Sortez et empruntez le passage secret. Là, un électrocuté sur sa chaise volante vous attend de pied ferme, affrontez-le : quelques coups de fusil à pompe devraient suffire. Dans la pièce, vous trouverez un *medikit*, dans le coin à gauche. Dans le petit bassin, prenez le levier et utilisez-le sur la colonne de gauche (la cachette du levier est très sombre, regardez bien). Là, une séquence cinématique vous montre une porte qui s'ouvre, ainsi qu'un passage secret, encore fermé pour le moment. Passez par la porte que vous venez d'ouvrir : vous rencontrez pour la première fois le *night howler*, que vous devez affronter. Attention, il faut impérativement rester à distance : un coup de massue, et c'est direction cimetière ! Après quelques coups bien placés, ce grand lâche bat en retraite, laissant derrière lui une bobine de film. Prenez-la et retournez dans la cabine de projection. Utilisez la bobine sur le projecteur, le passage secret s'ouvrira. Sortez, empruntez le passage, et actionnez la manette à l'intérieur. Montez l'escalier.

CHEAT CODES

Star Wars : Force Commander

Points de commande illimités : sur la page de selection, créez un nouveau joueur et nommez le **TheGalaxyIsYours**. Double cliquez sur le nom Pendant le jeu, tapez **M** et vous obtiendrez 500 points de commande ! Recommencez l'opération autant que vous le voulez.

Double unité : si l'un de vos transports est détruit, supprimez le de votre inventaire au même moment, et vous obtiendrez deux unités au lieu d'une !

Réparations : si vous cliquez sur **release patient** pendant qu'une unité est en reparation, elle retournera plus vite au combat.

Attaquer les unites aériennes depuis le sol : la mitrailleuse de l'AT-AT est la seule arme qui permet d'atteindre une unité aerienne depuis le sol.

C'EST SÔÔÔMBRE ! Eh oui, il y a un levier à trouver... et à placer ! Augmentez la luminosité si vous ne voulez pas finir six pieds sous terre !

SAUVEGARDEZ ! Jetez-vous sur les sauvegardes dès que vous en trouvez une !

LE GRENIER

Vous vous retrouvez dans le grenier, qui est en fait un labyrinthe. Il n'y a que deux pièces à fouiller : dans la première, vous verrez votre caméraman kidnappé par un électrocuté sur sa chaise volante. Entrez, une scène cinématique vous montre une animatrice de la chaîne concurrente en train de prendre l'antenne. Sauvez votre caméraman, tuez son kidnappeur, récupérez impérativement les fusibles et allez dans la pièce adjacente : utilisez les fusibles sur le compteur électrique et repartez. Partez ensuite à la recherche de l'ascenseur. Une fois trouvé, entrez dedans et sélectionnez le deuxième étage. Dans ce niveau (un peu pénible, disons-le franchement), vous pouvez tuer les grosses bestioles rouges ou les épargner : si vous attendez suffisamment, ils finiront tous par s'entretuer, ce qui économise des munitions. Vous pouvez aussi vous transformer en Deva là où cela est possible (les dalles roses) de façon à vous amuser un peu plus. C'est facultatif, mais ça fait toujours plaisir...

EN BAS

Vous vous retrouvez en bas, en face d'un poste de sauvegarde temporaire. Sauvegardez votre partie. Ici, les morts passent par les prises de courant : détruisez toutes les prises que vous voyez, cela accroîtra votre espérance de vie !

Avancez dans le couloir et prenez-y un fusil à pompe et un journal. Notre insupportable animateur demande si vous allez passer à droite ou à gauche, eh ben ce sera à gauche, na ! Entrez, tuez les deux énormes monstres qui se présentent devant vous. Montez les escaliers et allez à gauche, où vous entrez aux toilettes. Notre ami le *night howler* fait une nouvelle apparition, mais rassurez-vous, il ne sera pas trop méchant cette fois-ci ! Prenez ensuite les jetons de flipper dans la caisse en bois, ainsi qu'une sorte de feuillet. La pièce attenante à la piscine est la chambre du majordome. Vous devez tuer tous ceux qui se trouvent à l'intérieur et récupérer la clé qui se trouve derrière le paravent pour pouvoir ressortir. Prenez la porte de droite, exécutez vos amis les monstres rouges et placez-vous devant le flipper. Utilisez vos jetons pour faire une partie de flipper afin d'ouvrir une nouvelle porte. Passez dans la pièce à côté et prenez la boule de billard qui se trouve à côté du lit. Tuez tout le monde, vous récupérerez une clé. Retournez dans la salle de jeu et utilisez la boule de billard sur la table, ce qui fera apparaître une arbalète cachée derrière des queues de billard. Prenez-la et retournez dans la chambre, puis passez dans les douches. Il y a des serviettes qui sèchent sur le mur : fouillez-les, vous trouverez un bout de journal et une clé. Dans les douches, vous

Si vraiment ça vous rassure de payer votre accès à Internet, envoyez-nous un chèque.

Free.fr l'accès gratuit à Internet qui propose 100 Mo pour l'hébergement de votre site Web, des outils pour le gérer et le dynamiser, des adresses e-mail illimitées, une couverture nationale, une tarification téléphonique locale, une hot-line accessible 7j/7 et 24h/24... Alors à part vous le faire payer, on ne voit pas ce que l'on pourrait faire de plus.

0811 028 028
Prix Appel Local

www.free.fr
si c'était payant ce ne serait pas mieux.

Le kit Free est présent dans ce magazine. Tapez le code F001GE41199

free
La Liberté n'a pas de Prix

CHEAT CODES

Star Wars : Force Commander (suite)

Fait apparaître un *pod racer* : dans la troisième mission du tutorial, remplissez le deuxième objectif (détruire les bâtiments du camp jawa) et deux *pods* vont faire la course sur l'écran.

Accéder à toutes les missions : à l'écran de sélection, créez un nouveau perso qui devra s'appeler **TheWorldIsYours**. Double-cliquez sur son nom.

Générer des unités :
1. naviguez dans la liste des unités avec la flèche ;
2. la flèche gauche va créer des unités comme par magie ;
3. faites **Shift + haut [ou] bas** pour les faire changer d'équipe.

Les codes suivants ne fonctionnent que si vous avez déjà utilisé celui des points de commande illimités :

[SHIFT] + M 500 points de commande vous permet de contrôler n'importe quelle unité.

[CTRL] + W remportez la partie.

[CTRL] + 8 montre les unités actives.

[CTRL] + [SHIFT] + 8 montre toutes les unités.

[CTRL] + 9 supprime le brouillard de guerre.

■ **PASSAGES SECRETS** Derrière ce tableau se trouve un passage secret, à vous de l'ouvrir pour partir vers de nouvelles aventures ! En *gore* 3D bien sûr !

trouverez des cartouches. Dirigez-vous vers le sauna (la porte qui se trouve dans le gymnase) et rentrez par la porte de gauche. Vous pouvez regardez dans le seau ou vous transformer en Deva. À ce stade, vérifiez si vous avez récupéré la clé du *dressing* qu'un méchant laisse derrière lui en mourant. Si ce n'est pas le cas, allez zigouiller tout le monde ! À gauche de l'ascenseur se trouve une porte dissimulée. Ouvrez-la et vous vous retrouvez nez à nez avec la fille kidnappée, bien gardée. Tuez tout le monde, la fille se révèle être aussi un zombie. Pas de pitié, tuez-la à son tour. Une scène cinématique vous montre la suite de son enlèvement. Prenez la clé qu'elle laisse derrière elle en mourant, ressortez, prenez l'ascenseur, retournez au rez-de-chaussée et ressortez, direction la petite porte à gauche de la maison. Ouvrez là, et entrez.

VERS LES MINES

Une fois à l'intérieur, vous trouverez une sauvegarde tout de suite dans le couloir de gauche. Sauvegardez et retournez dans le couloir principal. Avancez, tournez à gauche, en suivant le couloir, vous arriverez devant trois rampants alors que la porte se referme derrière vous. Tuez-les, récupérez les munitions qu'ils vous laissent, et allez au fond. Éclatez les jerricanes qui s'enflamment en ouvrant un passage, et passez dans la pièce d'à côté. Tuez tout le monde, fouillez dans les étagères, vous y trouverez un autre feuillet. Sortez de la pièce, prenez à gauche, massacrez les zombies, retournez dans l'entrée et allez dans la cave à charbon. En tirant sur les briques rouges du mur, vous ferez apparaître un passage, à l'intérieur duquel se trouve une manette à actionner. Sortez et prenez à droite au bout du couloir. Continuez en tuant tous les monstres et vous verrez un levier qui ouvrira le passage vers les mines. Repérez le passage en regardant bien la scène cinématique, et allez-y. Une fois devant, une évidence s'impose : vous ne pouvez pas sauter. Ressortez et allez au fond du couloir, pour trouver une porte de l'enfer (les dalles roses). Transformez-vous en Deva et allez sur le bord de la corniche. Utilisez le pouvoir des ailes, passez de l'autre bout de la corniche, n'atterrissez pas, allez tout droit, puis à droite, tuez les électrocutés volants et prenez la porte à gauche, vers la porte en fer. Continuez tout droit et passez au-dessus du poste de télévision. Attention, il faut que votre énergie soit au maximum pour pouvoir continuer à voler : n'hésitez pas à tuer quelques méchants pour en récupérer. Vous passez à côté d'une sculpture dont il faut activer le mécanisme pour ouvrir le passage vers les mines.

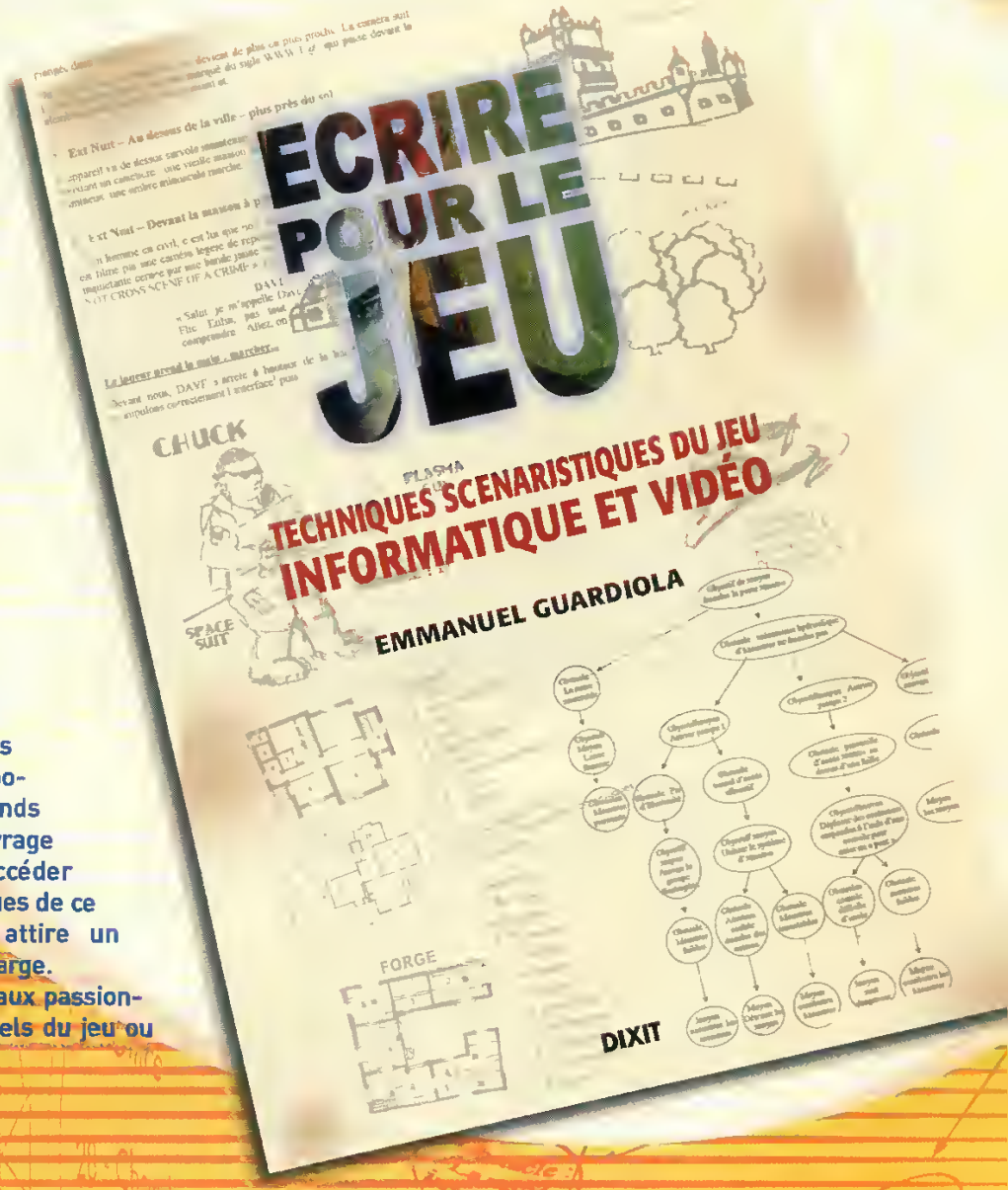
DANS LES MINES

Une fois dans les mines, faites un tour pour ramasser tous les objets que vous trouverez avant de partir sur la droite : vous vous trouvez dans une salle qui permet d'accéder à la plupart des pièces principales. Vous pouvez suivre les deux chemins qui se présentent à vous pour aller récupérer deux des quatre talismans du niveau. N'hésitez pas, c'est tout droit. Une fois revenu, il vous reste deux talismans à trouver. Dirigez-vous vers la porte près des stalactites de pierre et continuez tout droit, vous trouverez le troisième talisman. Remontez : il ne vous reste plus qu'une seule route à explorer, qui vous mènera à une gigantesque pièce avec un pont en bois. C'est là que vous trouverez le quatrième talisman. Une cinématique vous montre où poser vos talismans : sur le sigle près du *night howler*. Une fois cette mission accomplie, retournez à la pièce de départ, celle

■ **MAMAN J'AI PEUR !** Le *night howler* est en fait un gars peureux, mais dangereux. Attention à ses coups de hache à double effet : ils tuent, et en plus ils tuent !

180 F
27,44 €

Comment écrit-on un jeu ? Comment le présenter ? Quelles sont les étapes de la conception de son scénario ? Quelles sont les spécificités dramatiques du jeu ? Écrit en collaboration avec les plus grands auteurs de jeux, cet ouvrage pratique permet d'accéder facilement aux techniques de ce nouveau métier qui attire un public de plus en plus large.
Il s'adresse aussi bien aux passionnés qu'aux professionnels du jeu ou du cinéma.



Je désire recevoir «ÉCRIRE POUR LE JEU»	Qté	Prix (en Frs)	Prix (en Euros)	TOTAL
		180	27,44	
RAJOUTER : frais de port →				+

- Europe : 1 livre 30 F (4,57 €), 2 livres 40 F (6,09 €), 3 à 5 livres 50 F (7,62 €), 6 livres et plus 10 F (1,52 €) par livre
- Hors Europe : nous consulter pour frais d'expédition

TOTAL GÉNÉRAL :

Nom : ..... Prénom : .....

Société : ..... Profession ou activité : .....

Adresse : .....

Code postal : ..... Ville : ..... Tél : ..... Fax : .....

Bon de commande à renvoyer : reglement par cheque ou par carte bancaire (Visa) - Montant

Numéro de carte bancaire | | | | | | | | | | | | | | | | Date d'expiration : .....

Nom du titulaire de la carte : ..... Signature :

Editions DIXIT 3, rue La Bruyère 75009 PARIS - Tél : 01 49 70 03 33 - FAX : 01 49 70 02 15 - E-mail : info@dixit.

■ **BRICOL GUYS** Après avoir trouvé les fusibles, il faut les insérer au bon endroit : le compteur électrique. Comment ça c'est facile ? C'est vous qui avez besoin d'une soluce pour finir, pas moi !

qui permet d'accéder à tous les chemins. Une grosse dalle s'est maintenant soulevée, vous permettant d'aller sauver Angelina. Une cinématique vous la montre menottée. Il va falloir affronter le bourreau. Pour cela, il faut d'abord tirer sur les quatre stalactites du plafond pour les décrocher. Faites bien attention au bourreau : il se téléporte et le moindre de ses coups de hache est mortel. Une seule solution, viser la tête. Angelina sauvée et Deva « volée », tuez la grand-mère, qui laissera généreusement son Uzi à Angelina. Sauvegardez (impératif pour continuer) et sortez de la pièce. Vous vous retrouvez dans la grande salle au pont de bois. Attention, le chemin grouille d'ennemis qui ont bien envie de vous faire votre fête. Vous devez non seulement faire attention à vous mais aussi à Angelina, à laquelle le public s'est attaché. Une fois arrivé à destination, montez tout en haut : vous voilà à l'air libre, dans le cimetière.

Attention quand vous rencontrez le bourreau : un coup et vous êtes mort. Tuez-le à distance, en utilisant le mode Ralenti s'il le faut !

LE CIMETIÈRE

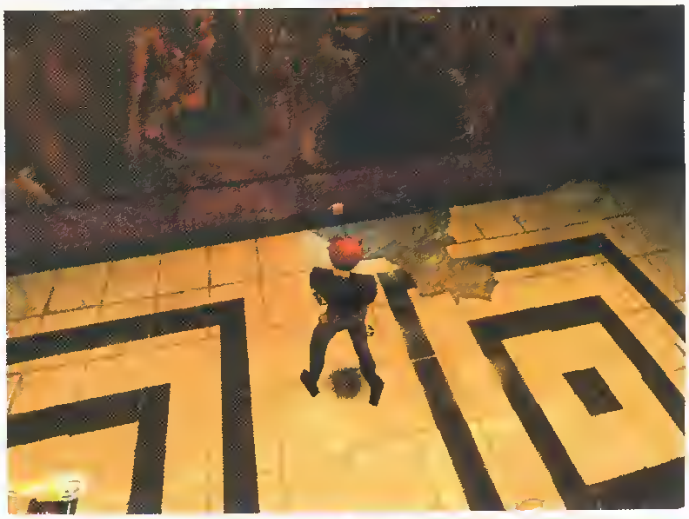
Une fois dans le cimetière, sauvegardez puis allez à droite, dans le premier tombeau. On y trouve quatre objets (*vanity case*, talisman, montre, pièce). Repartez vers la gauche et vous arriverez devant la première tombe ouverte : mettez-y le médaillon indien. Ne vous trompez pas ou Dave s'enflammera... Ressortez et aidez obligatoirement Angelina à faire le ménage : si elle meurt, c'est la fin du *show*.
Continuez vers la gauche, le second objet à placer dans une tombe est le miroir, puis la pièce dans le tombeau plein de symboles « dollar ».
La montre va dans la dernière tombe ouverte. Une cinématique va vous montrer ce que fait le *night howler* en ce moment. Méfiance, ici le jeu *bugge* souvent et vous risquez de vous retrouver sous Windows !
Une fois les quatre *items* posés, le *night howler* apparaît, mais s'enfuit à la vue de Dave. Il faut le suivre dans les dédales du tumulus. Faites attention à ne pas vous faire tuer en route pour arriver dans une salle où se trouvent deux feuillets et un *medikit*. Quand vous aurez les feuilles en votre possession, Dave et ses acolytes seront brutalement envoyés au niveau supérieur.

LE TUMULUS

Une fois dans le tumulus, allez explorer le tombeau, mais faites attention aux monstres qui ne devraient pas cesser de vous harceler. Suivez Angelina dans la tombe de Hubert Chardot, ce qui vous permettra d'être transporté au niveau supérieur. Recommencez l'opération jusqu'à ce que vous vous trouviez au sommet du tumulus. Sauvegardez et entrez dans le tombeau. Utilisez la commande « Action » sur le tombeau et préparez-vous pour l'affrontement final. ■

- Thomas Diouf

■ **UN PASSAGE SECRÊÊÊT !** Avec un petit peu d'astuce, on ouvre des passages secrets pleins de bonus un peu partout.



■ **PRISES DE CONTACT** Ne mettez pas vos doigts dans les prises, tirez dessus, ça évite la circulation des fantômes et autres ectoplasmes malodorants !

Si vraiment ça vous rassure de payer votre accès à Internet, envoyez-nous un chèque.

Free.fr l'accès gratuit à Internet qui propose 100 Mo pour l'hébergement de votre site Web, des outils pour le gérer et le dynamiser, des adresses e-mail illimitées, une couverture nationale, une tarification téléphonique locale, une hot-line accessible 7j/7 et 24h/24... Alors à part vous le faire payer, on ne voit pas ce que l'on pourrait faire de plus.

0811 028 028
Prix Appel Local

www.free.fr
si c'était payant ce ne serait pas mieux.

Le kit Free est présent dans ce magazine. Tapez le code F001GE41199

free
La Liberté n'a pas de Prix

Courrier des lecteurs

Ce mois-ci, le Teignard devient arbitre dans une lutte âpre garçons/filles.

Allô docteur

Au secours,
j'ai un *big problem* ma Teigne, mon PC est hanté. Bon je sais, tu vas me prendre pour un fou, comme tous ceux à qui j'en ai parlé, mais je tiens à dire que ce n'est pas parce que je suis ligoté la moitié de la journée dans une camisole et que j'avale environ vingt pilules de couleurs différentes par heure que ça prouve quoi que ce soit. La preuve, si j'étais fou, je ne parviendrais pas à crocheter la serrure de ma cellule et à me frayer un passage jusqu'au PC du directeur chaque nuit. Là, tapi dans l'ombre et les sens en émoi, je me connecte à la toile d'araignée mondiale et j'agrandis la liste de mes victimes (pas réelles malheureusement mais ça me fait quand même du bien ; au fait, votre dossier sur les *serial killers* m'a beaucoup plu et j'envisage à ma sortie d'en discuter directement avec Rémy qui l'a signé…). Comment m'y prends-je ? Facile : Quake III (tout ce sang ! Tout ce sang ! Tout ce sang ! Rhââââ), Counter-Strike (ah ! ces coéquipiers, que de cibles faciles, au couteau c'est meilleur) et Age of Kings (je suis le roi du monde, je l'ai toujours dit) participent à ma thérapie.

Le soir, je me connecte au Net et j'agrandis la liste de mes victimes.

Heureusement que le directeur est un fou de jeux vidéo d'ailleurs, car sinon, je crois que je ne guérirais jamais.
En attendant de festoyer chairement en ta compagnie chair Teignard.
Hannibal

Chair ami,
j'espère que votre traitement se poursuit dans de bonnes conditions et que votre élégante camisole est à votre taille. Pour l'administration de pilules, j'ai le plaisir de vous annoncer que les doses seront doublées à partir de ce mois-ci, ceci afin d'accélérer votre guérison. La serrure de mon bureau est désormais inviolable et mon PC est protégé par plusieurs codes d'accès, je suis donc désolé de vous annoncer la fin de vos ébats ludiques nocturnes.
Je tiens à remercier le Teignard de m'avoir transmis votre missive.
Salutations fêlées,
Docteur R.S.

Cher Teignard,
tout d'abord, bravo pour le nouveau *Gen4*, même si on a de plus en plus de mal à le trouver chez moi à Montréal ! Je voulais vous parler d'un beau sujet, Unreal Tournament, qui est mille fois meilleur que Quake III et pour lequel j'ai déjà fait plusieurs *maps* immenses. Le problème, c'est que je viens de lire la lettre de Michel-the-Macho dans le dernier *Gen4*, et du coup, je vais vous dire ce que je pense de cette chose horrible qui se mêle de critiquer les femmes, ou plutôt qui les déteste, parce qu'il n'a pas autre chose à faire et que même sa propre mère, (s'il en a une) doit le repousser. La preuve que ce mec est un pur con dans toute sa force, il ne s'est jamais aperçu que les hommes et les femmes pouvaient avoir des goûts différents, sans être débiles pour autant ! C'est la preuve que ce con qui, soit dit en passant, a dû avoir de très mauvaises expériences avec les femmes, en est frustré à un tel point qu'il essaie de détruire leur image, au moins dans sa sale petite tête. Heureusement, des mecs aussi répugnants que lui, il en existe pas beaucoup ! Et je suis polie.
Du coup, je te fais la bise à toi Teignard, même si embrasser les mecs c'est pas dans mes habitudes ! (Rires)
Nicole, 21 ans, Montréal, belle et qui aime les jeux à la folie

VOUS ÊTES NOMBREUX À VOUS PLAINDRE

Une pour toutes

Dans le mille,
Je crois que notre ami du mois dernier n'est pas près de revenir à la charge, vu comment sa lettre vous a fait réagir, mesdemoiselles. Cette véritable mobilisation de joueuses en furie prouve que vous revendiquez votre passion pour les jeux vidéo et qu'elle n'est plus la propriété exclusive de petits mâles en rut impubères et machistes.
Tant mieux, on avancera plus comme ça !

PS : Cessez donc de ronger la porte de votre chambre, elle n'est pas comestible.

C'est super

Salut Seb,
je ne veux pas écrire au Teignard parce qu'il est bête et vieux. Mais toi t'es jeune et beau. Alors maintenant je vais poser mes questions. Quand vas-tu passer chef ? Quand sortira Diablo (c'est un jeu super) ? J'ai un souci avec mon brave 486 qui ne lit pas les CD-ROM que vous donnez (c'est super). Pourriez-vous m'aider (par exemple en m'envoyant un PC que vous testez et que vous gardez ensuite pour vous bande de salauds) ; sinon, le magazine est super et vous êtes plus drôles que *Joystick/manette* qui sont cons. Mais vous, t'es super. Surtout Rémy qui est super même si je ne comprends pas tous les mots qu'il met dans ses textes à l'intérieur. Mais Seb il est beau et en plus, ses textes ils sont supers et puis simples parce que les mots je les comprends tous. Voilà, j'espère que tu passeras ma lettre parce que la dernière (une lettre de menace de mort) n'est pas passée, alors toi qui es super, pense à moi. Je t'envoie plein de baisers et de sentiments tendres.
Jean R.

Allons bon,
pourquoi ça tombe toujours sur moi, ce genre de dingue ? Bon alors désolé, mais Seb est tellement occupé à vouloir devenir chef à la place du chef qu'il ne pourra pas te répondre en personne. J'espère que tu n'en concevras aucun dépit et que tu comprendras, dans ton immense vacuité intellectuelle.
Au sujet de Diablo, rassure-toi, ça ne devrait plus tarder maintenant.
En revanche, pour Diablo II, il faudra encore attendre quelques années (disons septembre) je te préviens tout de suite.
Au sujet des CD que tu ne parviens pas à lire, c'est sans doute parce qu'ils ne rentrent pas dans ton lecteur de disquettes. La seule solution : insiste un peu avec un marteau et tu y parviendras.
Au sujet de Rémy, rassure-toi, nous non plus nous ne comprenons pas toujours ce qu'il raconte. Alors, nous hochons la tête d'un air entendu parce que sinon, il essaie de nous expliquer et c'est encore pire.

Seb il est beau et en plus, ses textes ils sont supers.

C'est d'la bonne

Cher Teignard,
que se passe-t-il ? Vous vous *shootez* à la drogue dure, ou pire, vous avez été racheté par Walt Disney ? Que sont devenus les articles percutants de mon mag favori ? Celui qui avant la nouvelle formule me faisait hurler de rire, et surtout, qui me rassasiait. Votre mag ressemble désormais à un

Morceaux choisis

■ J'ai acheté Need for speed Porsche 2000 et je ne suis pas du tout dessus.

■ Je possède encore certaines de vos reliques.

■ J'ai une dernière question au sujet d'un thème souvent utilisé...

Hot lines

■ **ACCLAIM**
Technique 01 41 06 59 97 de 17h à 19h
du mardi au vendredi
Cheats tips 08 36 68 24 68

■ **ACTIVISION**
Technique 01 41 06 59 95 de 17h à 19h
les lundi, mardi, mercredi et vendredi
Cheats tips 08 36 68 17 71
Minitel 3615 Activision

■ **SIERRA/HAVAS**
Technique 01 46 01 46 50 24h/24h 7j/7
Cheats tips 08 36 68 46 50 (2,23 F/mn)

■ **CODEMASTERS**
Technique 04 72 65 81 91
lundi et mercredi de 17h à 21h samedi de 16h à 20h
Cheats tips 08 36 69 59 19 (2,23 F/mn)

■ **CRYO**
Cheats tips 08 36 68 36 62 (2,23 F/mn)

■ **DISNEY**
Toutes questions 01 53 75 50 50

■ **EA**
Technique 04 72 53 25 00 de 9h à 18h
du lundi au jeudi et le vendredi de 9h à 17h
Cheats tips 08 36 68 55 15

■ **EIDOS**
Technique 01 41 06 96 75
du lundi au vendredi de 9h à 18h30
Cheats tips 08 36 68 19 22 (2,23 F/mn)

■ **GT INTERACTIVE**
Technique 01 41 06 59 95
du mardi au vendredi de 9h à 19h
et les lundi et samedi de 10h à 18h
Cheats tips 08 36 68 17 71
Minitel 3615 Activision

■ **INFOGRAMES**
Cheats tips 04 72 53 32 00
du lundi au vendredi de 14h à 19h
Adresse Infogrames France Service Hot line
4 rue des Draperies
69532 St Cyr-au Mont d'Or Cedex France
Fax 04 72 53 32 50
Minitel 3615 INFOGRAMES
E-mail support@infogrames.fr

■ **MICROÏDS**
Technique 01 46 01 54 21
Cheat Codes 08 36 68 88 81 (2,23 F/mn)
Minitel 3615 Microids

■ **MICROSOFT**
Technique 01 69 86 10 20
du lundi au vendredi de 9h à 19h et le samedi de 10h à 18h

■ **TAKE 2**
Technique 01 41 06 59 95
du lundi au vendredi de 10h à 13h
Cheats tips 08 36 68 57 75
Minitel 3615 Take 2

■ **TLC EDUSOFT**
Toutes questions 01 46 73 08 00 du lundi au jeudi
de 9h à 18h et les vendredi et samedi de 9h à 17h

■ **UBI SOFT**
Technique tel 02 99 08 90 77
Fax 02 99 08 96 45
Du lundi au vendredi 10h30 à 12h30 et 13h30 à 19h30
Cheats tips 08 36 68 46 32 (2,23 F/mn)
Minitel 36 15 Soft (1,29 F/mn)
E-mail hotline@ubisoft.fr

Boîte postale

Vous pouvez m'envoyer vos lettres à l'adresse suivante :
Gen4 PC - Teignard
5/7, rue Raspail
93108 Montreuil Cedex
Et pour ceux qui n'ont ni stylo, ni imprimante, ni timbre... ni rien, ils peuvent m'écrire un *e-mail* à cette adresse : **teignard@pressimage.fr**
C'est *in, cool, fun* voire *wizz*

La lettre du mois

La loi des séries

Bonjour la rédac !
Je vous écris pour vous faire part de ce que je pense du dernier numéro (vous savez, celui avec une brindille en couverture... ah, c'est une fourmi ? Désolé, j'avais point vu !). Donc on y apprend qu'après une série pitoyable, Bouffie déboule sur nos PC.
Après Sidney Fox Aventurière, ça fait quand même beaucoup dans le registre « adaptation foireuse ». Surtout que visiblement, ça va encore être de l'aventure-action avec vue « troisième personne » et nana sexy qui fait feu (sans jeu de mots, ou plutôt si...) de tous ses adversaires. Rien qu'à l'annonce de ces jeux, je sais que ça va être naze, exactement comme les séries à la noix. D'ailleurs, la médiocrité semble être un critère de sélection. Pourquoi *Chapeau melon et bottes de cuir*, *Mission : impossible* ou *Friends* ne sont pas encore devenus des jeux ? Bon, je sais qu'en matière de goût, il n'y a pas de maître étalon mais on peut encore se fier au bon sens !
Et toi le Teigneux, t'en penses quoi de cette exploitation honteuse ?
Pendulator

Ahem,
ben j'en pense pas du mal, contrairement à ce que tu sembles attendre de moi. Sur le fond, je suis d'accord, ces deux jeux (et tous les autres déjà existants) ne vont certainement pas apporter grand-chose aux hardcore gamers, ni aux gens de la rédaction. Cependant, je me dis, exactement comme les éditeurs, qu'attirer le grand public au loisir qui nous plaît par le biais de personnages familiers est une idée... juteuse et efficace. Les novices se laisseront sûrement tenter plus facilement par un jeu Buffy inspiré de la célèbre série télé que par un Vampire The Masquerade inspiré d'un obscur jeu de rôle sur table. Cependant, si le principe peut sembler astucieux, il comporte évidemment son « choc en retour ». Les adaptations sont souvent peu concluantes par rapport à des jeux sans licence : un public novice les accueillera probablement moins durement que nous mais s'il mord à l'hameçon, il est probable qu'il s'oriente vers de meilleures productions et qu'il devienne l'un des nôtres ! Et là, ben c'est trop tard pour lui, et il se mettra, comme toi, à cracher sur ses anciennes idoles.
Et puis pour mémoire, rappelez-vous un peu les jeux qui vous ont conduit aux PC ! Pour moi, je crois que c'était les Blues Brothers, un jeu de plates-formes de chez Titus !

minuscule rectangle d'environ 180 pages alors qu'avant il faisait facilement 250 pages ! Hein, la Teigne, pourquoi ? Même si vous vous êtes améliorés du côté de l'humour, le problème des pages m'inquiète. Et puis parlons des CD : on n'en a rien à faire d'avoir un jeu complet auquel on ne jouera jamais. Et puis l'idée de mettre des CD dans une couverture .. ! Nous ce qu'on veut, c'est un *Gen4* comme avant : hilarant, consistant et avec deux CD de démos.
Thomas

Hum,
Alors pour répondre à ta question, les articles percutants et l'humour sont systématiquement et invariablement écartés. Nous à Gen4, *on n'aime pas l'humour, on n'aime pas rire et encore moins s'amuser en lisant un test ou une* preview. *Normal que tu nous trouves tristes. On n'est pas des drôles et on déteste les trucs hilarants.*
Comment sais-tu que nous avons été rachetés par Walt Disney ?
C'est horrible tu sais, Seb est déguisé en Dingo, Sophie en Minnie et Rémy en Donald, c'est sinistre.
Bon, je vois que nous avons une fois de plus affaire à un artiste qui nous reproche d'avoir changé de formule. Sache pour ta gouverne que ce virage à 180° nous a permis de devenir n° 1 des magazines de jeux PC, sans doute aussi grâce à notre style d'écriture triste, au contenu des CD à pleurer et à nos terribles couvertures. Ça ne te plaît pas ? Ben c'est pareil !
Et je te prierais de suivre : on a DÉJÀ deux CD de démos.

Ma cassette !

Cher teignard,
je commencerais bien ma lettre par des compliments, mais le fait de vous refiler 30 balles de mes maigres revenus chaque mois en est déjà un gros, et puis lécher les pieds crasseux d'un vioque comme toi, ça me ferait mal. Par contre, je vais te donner gratuitement des conseils.
Une rubrique matos, c'est bien, mais faudrait voir à redescendre sur terre : des config à 15 ou 17 000 balles, ça me semble un peu au-dessus des bourses du joueur moyen. Personnellement, c'est dans les cartes vidéo que j'investis et de ce côté, ça manque un peu de test chez vous ! Tant qu'on est dans les histoires de pognon, ces saletés de consoleux ont droit à des jeux neufs et bons (genre Medievil 2) et à des prix carrément hallucinants (dans les 200 balles). Pourquoi eux et pas nous ? Qu'attends-tu Teignard pour aller pourfendre les éditeurs ?
Arpagon

Hello,
crasseux mes pieds ? Mais je ne te permets pas jeune éphèbe castré ! Je suis un modèle de propreté, pire qu'un chat, pas comme vous, joueurs autistes retranchés sous vos piles de canettes et sourds aux appels déchirants de vos mamans inquiètes de plus avoir de signe de vie de votre part depuis la sortie du dernier quake-like *! Bon, pour le matos, tu n'as pas tort, on va voir ce qu'on peut faire de ce côté-là pour ramener la rubrique à un niveau plus... humain. Pour le prix des jeux, le sujet a déjà été abordé le mois dernier donc je te prierais d'être plus attentif.*

ABONNEZ-VOUS !

Pourquoi ne pas profiter aussi de cette offre pour offrir Gen4 PC à l'un de vos proches ?

1 an / 12 numéros

299 F seulement

soit **24 F 90** le numéro !

Offre d'abonnement Spéciale GEN4 PC

Complétez ce bulletin et retournez-le à l'adresse suivante :

GEN4 PC - service abonnement, BP6 - 59718 Lille cedex 9 - Tél. : 0 825 000 332 (0,99F/mn) Fax : 03 20 12 11 12

❒ **OUI**, je profite de votre offre spéciale pour m'abonner à GEN4 PC sur une période d'un an (12 numéros à recevoir). J'ai bien noté que chaque numéro me reviendra exceptionnellement à 24,90 F au lieu de 28 F et pas un sou de plus !

❒ Je paie dès maintenant 299 F (étr. & Dom-Tom 419 F)

par : ❒ chèque bancaire ou postal à l'ordre de Computec Pressimage ❒ mandat postal

❒ carte bancaire n° : ⌊⌊⌊⌊ ⌊⌊⌊⌊ ⌊⌊⌊⌊ ⌊⌊⌊⌊ expire fin :⌊⌊⌊⌊

Nom : .....

Prénom : .....

Adresse : .....

Code Postal : ⌊⌊⌊⌊⌊ Ville : .....

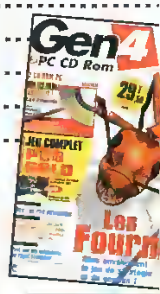
Pays : .....Tél. : .....

Adresse e-mail : .....

Date : .../.../... Signature obligatoire :

Date de naissance : .../.../...

B135B



Les données ci-dessus étant traitées informatiquement, le droit d'accès et de rectification prévu par la loi du 06/01/78 peut s'exercer auprès de notre service abonnement. Vous pouvez vous opposer à ce que ces données soient cédées ultérieurement en nous le précisant par écrit.

Bloody juillet

Vous l'avez compris : le but de cette page Next est de vous annoncer les plus beaux jeux qui ne seront pas testés le mois prochain, juste pour vous faire enrager. Voici donc en exclusivité les *musts* que vous ne verrez pas en juillet !

Vampire, la Mascarade Rédemption

Après plusieurs mois de calme, reprise des hostilités dans les jeux de stratégie temps réel en 3D avec Ground Control et Earth 2150. De grosses mobylettes avec Motocross Madness 2, du jeu de rôle-aventure avec Arcatera et du ludo-culturel avec Odyssée. Sans oublier un peu de sport avec Roland Garros 2000. Décidément, le mois de juillet ne va pas être reposant... ■

Gen4 PC CD-Rom

5-7, rue Raspail, 93108 Montreuil Cedex France
Tél : 01 49 88 63 63 - Fax : 01 49 88 63 64
Minitel : 3615 GEN4

Direction Computec-Pressimage
Président Directeur Général : Godefroy Giudicelli
Directeur délégué : Patrick André
Éditeur délégué : Stéphane Lavoisard
Directeur financier : Enno Erche

Rédaction
Directeur des rédactions : Didier Latil
Rédacteur en chef : Olivier Canou
Rédacteur en chef adjoint : Sébastien Tasserie.
Secrétaire général de rédaction : Julio Ballester
Secrétaire de rédaction : Sophie Grimaud
Chef de rubrique : Luc Santiago Rodriguez.
Rédacteurs : Frédéric Dufresne, Rémy Goavec.
Media master : Jean-Luc Lamau
Ont participé à ce numéro : Kheridine Mabrouk, Noël Chanel, Stéphane Prince, Frédéric Pam, Bertrand Pomart, Thomas Dioul, Yazid Amer, Jérôme Sonnet (photographe iconographe)
Directeur artistique : Frederic Cauchy
Maquette : Régis Paillard

Publicité
Directeur commercial : Thierry Boyer
Chefs publicité : Anne Giudicelli et Gregory Bollach
assistés d'Aurélie Morere

Groupe Pressimage
Direction du groupe
Président Directeur Général : Godefroy Giudicelli
Directeur délégué : Patrick André
Assistante de direction : Anne Deker

Publicité et marketing
Directeur commercial et marketing : Frédéric Buron
Responsable marketing : Hermine Maquet.

Diffusion
Directeur de la diffusion : Olivier Lepotvin
Assistante de diffusion : Chrystele Bono
(dépositaires de presse)
Chef de promotion : Laurence Paganucci

Fabrication
Directeur technique de la rédaction : Jacques Gouffé
Chef de fabrication : Isabelle Dubuc assistée de Sandrine Bourgeois
Responsable Pré-presse : Frédéric Levesque
Adjoint : Philippe Martin
Responsable studio : Maryline Poiron

Multimédia
Directeur : Claude Flamma

Finances et administration
Directeur administratif et financier : Éric Bourdonnec
Contrôleur de gestion : Leila Aithabib
Comptabilité fournisseurs : Yolaine Huet.
Comptabilité clients : Patrick Vendendriessche.
Crédit manager : Stephane Bouchard
Responsable juridique : Françoise Linossier
Responsable ressources humaines : Virginie Guyard
assistée de Bénédicte Bruckberger

Systèmes d'information et centre d'essai matériel
Directeur : Christian Marbeix

Abonnements
12 numéros France : 299 F DOM-TOM et étranger : 419 F
Service abonnement
55, route de Longjumeau - 91387 Chilly-Mazarin Cedex
Tél : 01 64 54 76 89 - Fax : 01 64 54 76 66

Anciens numéros
BP1121 - 31036 Toulouse Cedex 1
Tél : 05 61 43 49 69 - Fax : 05 61 43 49 66

Regie numerique (CD-ROM, Internet) :
Impact Media (www.impact-media.fr)
P-DG : Claude Flamma
Chargé de clientèle : Martin Fraenkel
(poste : 3233 - martin@impact-media.fr)
38, rue Garibaldi - 93108 Montreuil
Tél. : 01 49 88 32 32, Tél : 01 49 88 32 42.

Gen4 PC est édité par Computec Pressimage au capital de 41 250 000 F. P-DG : Godefroy Giudicelli
(Principaux actionnaires : Pressimage, Computec Media)
Siège : 5-7, rue Raspail - 93108 Montreuil Cedex - France.
Commission paritaire : 1204 K 69731
ISSN en cours - Dépôt légal 2e trimestre 2000

L'envoi de tout texte, photo ou document implique l'acceptation par l'auteur de leur libre publication dans le journal. Les documents ne sont pas retournés. La loi du 11 mars 1957 n'autorisant, aux termes des alinéas 2 et 3 de l'article 41, d'une part que « les copies ou reproductions strictement réservées à l'usage privé du copiste et non destinées à une utilisation collective » et, d'autre part, que « les analyses et les courtes citations dans un but d'exemple et d'illustration », toute représentation ou reproduction, intégrale ou partielle, faites sans le consentement de l'auteur ou de ses ayants droit ou ayants cause, est illicite (alinéa premier de l'article 40). Cette représentation ou reproduction, par quelque procédé que ce soit, constituerait donc une contrefaçon sanctionnée par les articles 425 et suivants de l'ancien Code Pénal.
Crédits photos et © Copyright/DR : tous droits réservés.
Imprimé par Quebecor à Torcy
© Couverture : LULULOLO © CARACTÈRES 1999
Copyright TAXI 2 © Leeloo Productions - Arte - TF1 Productions - Le Studio Canal+ 1999

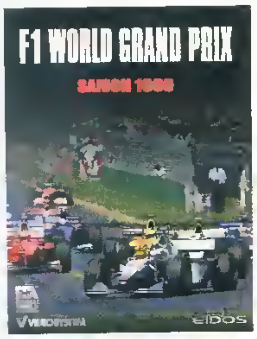
IMAGE | SON | MICRO | ELECTROMÉNAGER

BOULANGER

GO READY GO !!

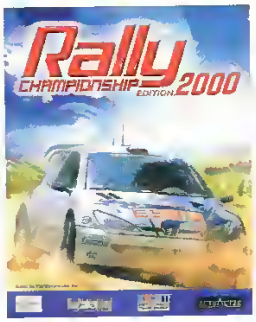
NOUVEAUTE

349 FRS
EIDOS
F1 WORLD GRAND PRIX
• Due le meilleur gagne. . Un veritable bolide !



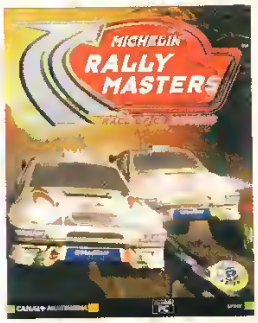
INDISPENSABLES

369 FRS
UBI SOFT
RALLY CHAMPIONSHIP 2000
• Découvrez puis apprenez a maîtriser toutes les sensations de pilotage d'une voiture de rallye !
Donnez le meilleur de vous-même et montez sur le podium !



369 FRS
ELECTRONIC ARTS
NEED FOR SPEED PORSCHE 2000
• Pilote d'essais, vous pousserez toutes les Porsche au maximum sur circuits ou sur route.

299 FRS
INFOGRAMES
RALLY MASTERS
• Le jeu qui remet les compteurs a zero !



BONNES AFFAIRES

99 FRS LE TITRE
HAVAS
COLLECTION SIERRA ORIGINALS
• Retrouvez une selection de titres a 99 francs comme Nascar 3 ou Viper Racing.

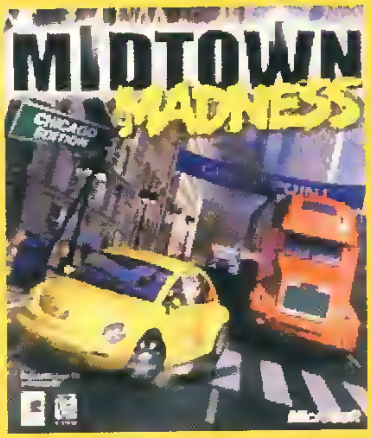
"Boulanger sur Internet"

http://www.boulanger.fr

■ Fans de logiciels, la Carte Microshop est faite pour vous.

LE PRODUIT DU MOIS

199 FRS
MICROSOFT
MIDTOWN MADNESS
• Le super jeu de course poursuite en ville a un nouveau prix virevoltant



Réalisation Partenaire Média - Tél : 01 49 88 65 65

AMIENS • ANGERS • AUBAGNE • AULNAY-SOUS-BOIS • AVIGNON LE PONTET • BETHUNE • BORDEAUX LE LAC • BORDEAUX MERIGNAC • BOULOGNE ST MARTIN • CAEN • CALAIS • CAMBRAI • DOUAI • DUNKERQUE GRANDE-SYNTHE • ENGLOS • FONTENAY-SOUS-BOIS • GRENOBLE ECHIROLLES • GRENOBLE ST EGREVE • LA ROCHE SUR YON • LEERS • LE MANS LA CHAPELLE ST AUBIN • LE MANS • LENS VENDIN-LE-VIEIL • LOGNES • LYON LIMONEST • LYON ST PRIEST • MANTES BUCHELAY • MASSY • MELUN CESSON • MONTIGNY LES CORMEILLES • MULHOUSE KINGERSHEIM • NANTES ATLANTIS • NANTES PARIS • NANTES REZE • NIMES • NOVELLES-GODAULT • ORLEANS • ORMESSON • OSNY • PAU • PLAISIR • PLAN DE CAMPAGNE • RENNES • ROANNE • RONCQ • ST BRIEUC • ST EMILION LIBOURNE • TOULOUSE PORTET S/GARONNE • TROYES • VALENCIENNES PETITE-FORET • VANNES PLOEREN • VILLENEUVE D'ASCQ • VITROLLES

Avec M6net les portes d'Internet vous sont grandes ouvertes et l'entrée est gratuite.*

Fournisseur d'accès gratuit* à tout ce qu'on aime.

Entrez sur Internet avec M6net :

c'est aussi simple que

d'ouvrir une porte.

M6net vous donne accès

à tout ce que vous aimez.

Tout le monde d'Internet,

simplement et gratuitement.

- E-mail
- Messagerie vocale
- Forums et Chats
- Pages perso
- Jeux
- Musique
- Programmes ciné
- Petites annonces...

Contactez-nous pour recevoir votre kit de connexion gratuit

0 821 21 66 66 (0,79Fttc/mn)

ou directement sur **www.m6net.fr**

*fournisseur d'accès gratuit à Internet hors coût des communications locales.